2011-ES TELJES JÁTÉK, ZOMBIKKAL Izgalmas taktikai RTS, négy fős online kooperatív móddal › **TRAPPED DEAD**

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2011.09.

8 VIDEOTESZT
7 BEMUTATÓ
27 TESZT

TESZT A LEGENDÁS AKCIÓ-RPG FELTÁMADÁSA

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

BEMUTATÓ PANDORA MINDENKIT VISSZAVÁR!

BORDERLANDS 2

JÁTSZOTTUNK VELE!

DEAD ISLAND

TÖBB ÓRÁNYI JÁTÉK UTÁN BIZTON ÁLLÍTHATJUK, HOGY A TECHLAND ZOMBIS AKCIÓJÁTÉKA AZ ŐSZI FELHOZATAL EGYIK LEGÍGÉRETESEBB CÍME

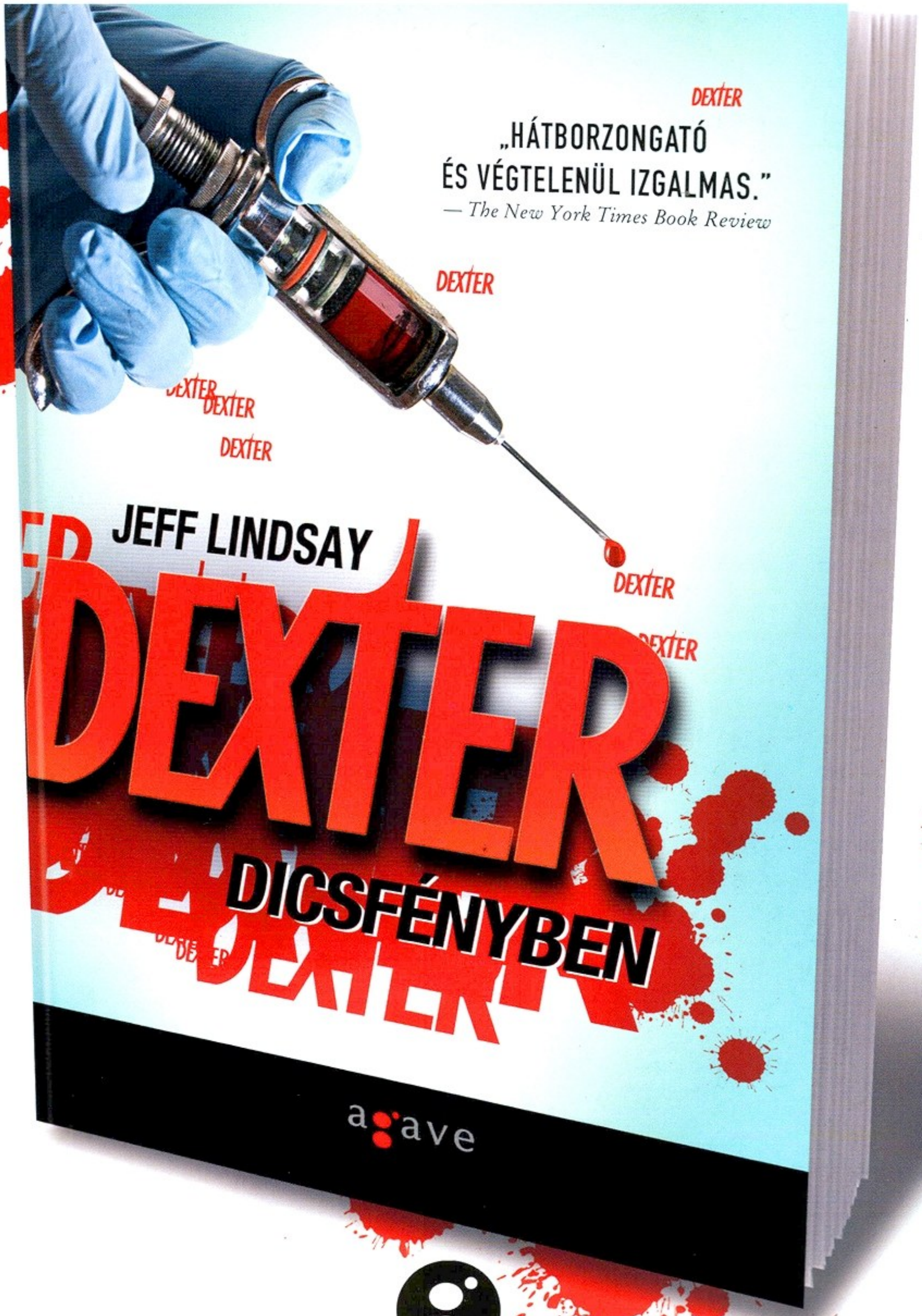
PORBÓL LETTÜNK, PORRÁ LESZÜNK
FROM DUST
Egy istenszimulátor, amely szinte tökéletes játékmenettel kápráztatja el a játékost

A VILÁGVÉGE CSUPÁN A KEZDET
BASTION
Páratlanul hangulatos kaland elképesztő környezetben. A nyár nagy meglepetése!

PUSKÁK, DROGOK, RENDŐRÖK
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
A sorozat harmadik része rossz útra tévedt

EGY LEGENDA ÚJJÁÉLEDÉSE
AGE OF EMPIRES ONLINE
Online RTS, szinte ingyen

FELKÉSZÜLTÉL? EZ MOST ELÉG DURVA LESZ…



SZEPTEMBER 15-TŐL
KERESD A KÖNYVESBOLTOKBAN!

agave
könyvek

www.agavekonyvek.hu

IMÁDUNK OLVASNI

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Korrektor
Mlinkovics Ildikó
Online koordinátor
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36-30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 740 Ft; 6 lapszám: 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

■ VISSZATÉRTÜNK...
■ ...ÉS ÚJ FEJEZETET NYITUNK!

Guru volt, Guru van, Guru lesz...

Lassan vége a nyárnak, méghozzá egy fura nyárnak. Először kényszerszabadságra küldtek minket és kimaradt a júliusi szám, aztán egy olyan hír söpört végig az interneten, hogy megszűnik a **PC Guru**. Az, hogy most ezeket a sorokat olvassátok, azt jelenti, hogy a rémhír kacsának bizonyult, azonban ennek ellenére az elmúlt két hónap korábban előre nem látható változásokat hozott a kedvenc magazinotok életében. Fontos azonban leszögeznem, hogy a változás sok esetben jó és szükségszerű. Akárcsak esetünkben. Az, hogy új tulajdonos bábáskodik a **Guru** megjelenése mögött, máris olyan változásokkal jár, ami **pozitívan** érint titeket. Nem csak kiadót, de **nyomdát is váltottunk**, s remélem ez nem csak azoknak fog feltűnni, akik rendszeresen elolvassák a bevezetőnket. Ezen felül a tartalmon is igyekeztünk **csiszolni** egy kicsit, s ez alatt azt kell érteni, hogy az egy oldalas cikkeinkbe **több karaktert** zsúfoltunk, hogy a lap még információdúsabb lehessen, illetve végleg száműztük az oldalainkról a CHIP-ből átvett hardveres anyagokat, így mostantól **100%**-ban **Guru exkluzív** cikkeket olvashattok a lap hasábjain. A **hardver** ugyan most kicsit karcsúbb az átlagosnál, ez azonban nem a már emlegetett változások része, csupán az elmúlt két hónapban felhalmozódó játékmennyiség miatt csippentettünk le egy keveset a rovat megszokott méretéből.

Vannak aztán olyan dolgok is, amelyek továbbra sem változnak. Például a **minőség** és a **hangvétel**, amit továbbra is a megszokott szerkesztők és cikkírók biztosítanak a számotokra. Ugyanígy továbbra is találhattok **teljes játékot** a magazin mellett, s ugyan a nyári kavarások miatt nem tudtuk *(még)* megszerezni az előző számban emlegetett nagy durranásunkat, ennek ellenére bízom abban, hogy örültök a mostani játékmellékletünknek, ami egy alig **három hónapos**, jópofa zombis stratégia, a **Trapped Dead**, amiben végre mindenki letesztelheti, hogy miképp állna helyt egy esetleges élőhalott-invázió közepette.

Ezen felül ismét **exkluzív** *(Borderlands 2, Dead Island)* és **abszolút aktuális** *(Deus Ex: Human Revolution, Call of Juarez: The Cartel, From Dust, Bastion)* cikkekkel igyekszünk kényeztetni titeket, továbbá megígérjük, hogy amíg ti olvastok, mi egy percre sem pihenünk, és az új kiadónkkal azon dolgozunk, hogy hónapról-hónapra egy jobb és jobb magazint nyújthassunk át nektek. A mostani számhoz jó szórakozást kívánok, szeptemberben újra jelentkezünk, addig is:

A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Deus Ex: Human Revolution

A Human Revolutionre nem kisebb feladat hárult, mint, hogy az első Deux Ex nyomába érjen. A küldetés sikerrel járt.

HÓNAP BEMUTATÓJA

Csak nálunk: Borderlands 2

Habár csak az utolsó pillanatban, de végül csak sikerült elcsípnünk egy csomó információt a Borderlands folytatásáról.

HÓNAP HÍRE

Újra itt vannak a Külvilág videók!

Visszatért a videós Külvilág rovat, amiben a szerkesztők osztják az észt filmekről, könyvekről, képregényekről.

Egy darabig tartanunk kellett a szánkat a lap kiadóváltása miatt, és ez sok olvasónknak nem tetszett – itt az idő, hogy valamivel kárpótoljuk őket. Mondj el egy olyan titkot, amit eddig még soha senki nem tudott meg rólad.

Bate

Habár (hála a twitternek) kevés olyan dolog van, amit még soha senki nem tudott meg rólam, annyi bizonyos, hogy azt kevesen sejtik, hogy szeretek takarítani. Megnyugtat. Viszont csak otthon, szóval csupán az idődet pazarolnád, ha az ügyben írnál, hogy menjek hozzád is!

Miguel

Oké, hát eljött az idő, lassan vége a harmadik (vagy hatodik, ugye) résznek. Persze egyszer mindennek ki kell derülnie, de azért jobb, ha leülsz és megkapaszkodsz valamiben, ez az űrállomás amúgy is elég labilis. A helyzet az, Luke, hogy én vagyok az apád.

Chris

Nem mondok semmit, mert rosszabb vagyok, mint egy vénasszony! Régebben mindent kikotyogtam: saját titkaimmal kezdtem, s mikor azok elfogytak, a többiekével folytattam. Párszor megütöttem a bokám emiatt, így most tartom a szám. Viszont a Miguel nem szereti a felesége főztjét. Upsz.

JohnBart

Gyerekkoromban egyszer lagziba mentünk, amit egy suli menzáján tartottak. Én és néhány cimborám fáradtságra hivatkozva elköszöntünk mindenkitől – aztán elspuriztunk a nyitva hagyott számtechterembe Quakezni. Remek lakodalom volt, és nem azért mert elvertem mindenkit.

Wilson

A 9-10 év alatt mióta játékírással foglalkozom még sose mondtam el senkinek, honnan származik a nevem. Eddig. Mindenki a Tom Hanks féle Számkivetett röplabdájára gondol, pedig nem így van. Valójában F. Scott Fitzgerald: A nagy Gatsby című 1925-ös zseniális regényéből!

Midnite_

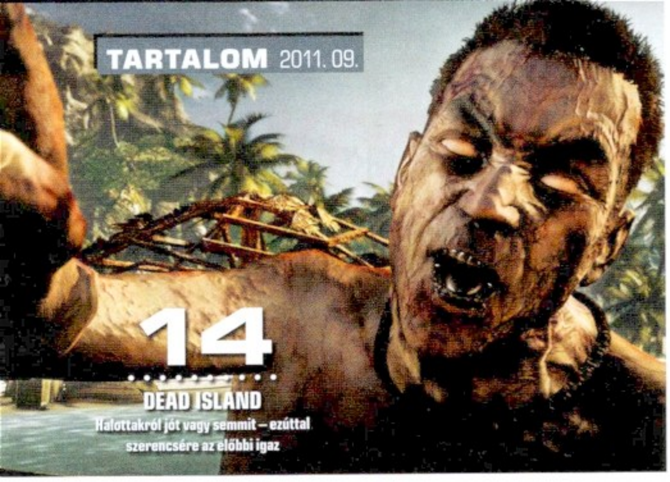
A titkom, hogy egy jövőből visszaküldött terminátor vagyok, aki közelről figyeli az eseményeket. Ugyanis a Skynet valójában egy öntudatra ébredt MMORPG-ből alakul majd ki. Azért merem elmondani, mert úgyis azt hiszitek, hogy csak viccelek, így nem fenyeget veszély.

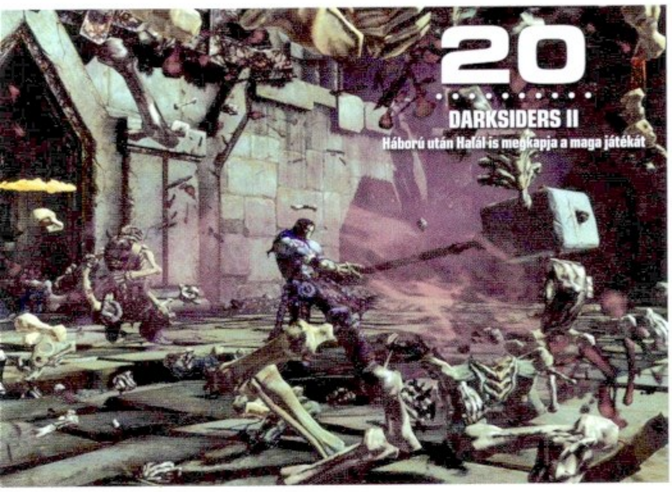
Chocho

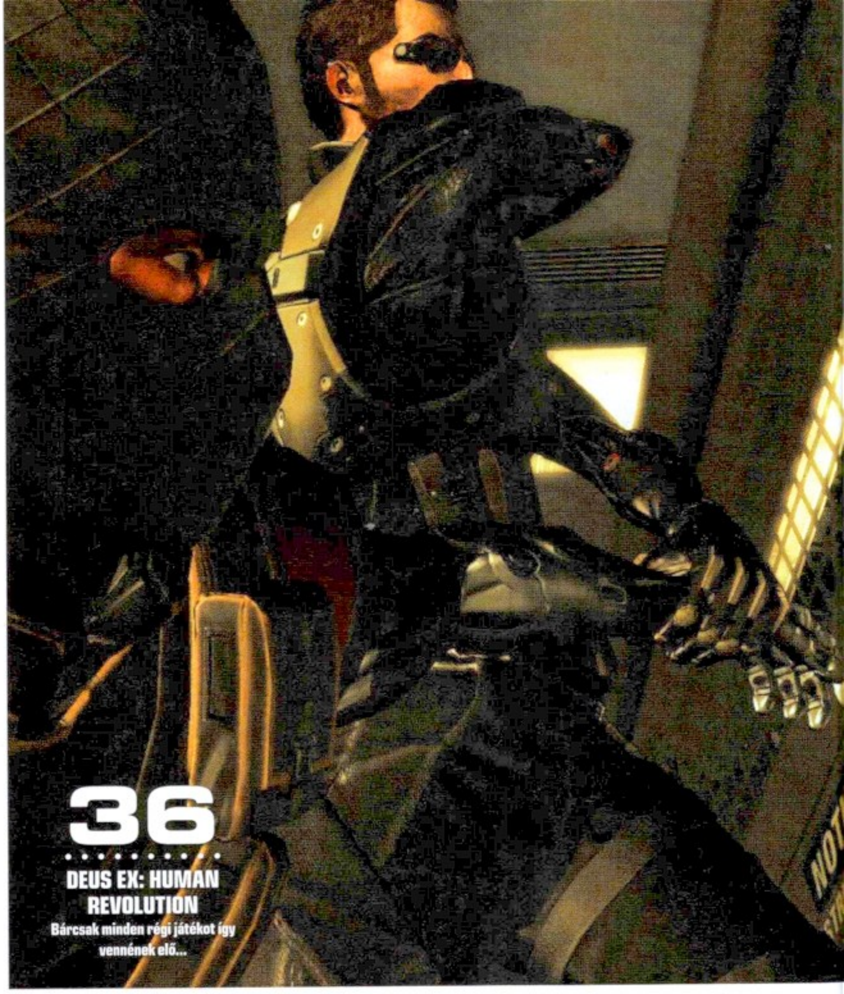
Na jó, ha ennyire fontos, elismerem, hogy valójában én vagyok a főszerkesztő, Bate csak azért van, hogy kávét főzzön és anyázzon, ha valami vacak játék jut neki teszt... Hopp, megint összekevertem a szerepeket, mindig ez van, ha nem iratom fel a gyógyszereim időben.

szati

Nyolcadikos koromban a kedvenc rockszámom Brian Adams Robin Hoodos betétdala, az „Everything I do I do it for you" volt. Ezt még soha senkinek sem árultam el, egészen mostanáig magamban tartottam. Wilson, ha ezzel mersz cikizni, eltakarom a következő cikked egy fekete képdobozzal!







Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
011 Indie hírek
014 Dead Island
018 Aliens: Colonial Marines
020 Darksiders 2
024 Far Cry 3
026 ArmA III
030 Brothers in Arms: Furious 4
032 Borderlands 2

TESZT

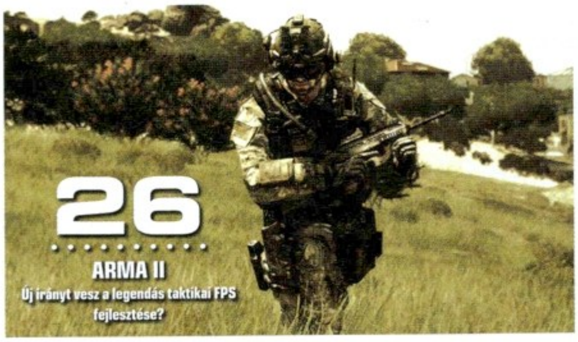
036 Deus Ex: Human Revolution
042 From Dust
044 Age of Empires Online
046 Harry Potter és a Halál Ereklyéi 2. rész
048 Call of Juarez: The Cartel
050 Duke Nukem Forever
052 Bastion
054 Trucks and Trailers
055 Red Faction: Armageddon
056 F.3.A.R.
058 Shadow Harvest
059 OMSI: The Omnibus Simulator
060 Hunted: The Demon's Forge
061 Super Street Fighter IV Arcade Edition
062 Verdák 2
063 Back to the Future: Outatime
064 Nyári DLC-csomag
068 inFamous 2
069 Child of Eden
070 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
071 Ms. 'Splosion Man/Dead Block

HARDVER

078 Hardver hírek
081 Leteszteltük: Gigabyte Z69XP-UD3-iSSD / Gigabyte Aivia M8600
082 Wii U ABC
084 Sony Vaio F bemutató
085 Samsung T23A750 teszt

ROVATOK

072 Top 5 Legjobb vétel
073 Nosztalguru
074 Gondolatébresztő
076 Játékmentőöv
088 Levrov
092 Külvilág



DVD-TARTALOM

4 ingyenes játék, kalózstratégia és töménytelen vér

PIRATES OF THE BLACK COVE

DEMO

Apró, mégis igen kellemes kalózos játékot ismerhetünk meg a Pirates of the Black Cove demójában, amit nemrég jelentetett meg a Paradox Interactive. A stratégiai játékban visszaköszönnek a jó öreg Pirates! című alkotás szórakoztatóbb elemei, rengeteg kaland, megunhatatlan fosztogatások, hajócsaták és minden, amit imádtunk a klasszikusban. Sajnos a grafika nem sikeredett túl fényesre, de szerencsére a gépigény ennek megfelelően igen alacsony, szóval vitorlát bonts és irány a telepítő gomb!

Gépigény

Processzor: Pentium Core 2 Duo | Memória: 1GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 256MB memóriával (Nvidia GeForce 8600 vagy jobb)

EXTRA AJÁNLAT

PC GURU RETRO

Extráink között megtalálható a PCG Retro rovatunk legújabb alanya, a PC Guru 2001/02-es számának PDF változata, valamint az eddig összes általunk beszkennelt példány is. Ha pedig már PDF-eknél tartunk, hadd ajánljuk figyelmetekbe nyomtatható DVD-tokjainkat is, amiket kérésteknek eleget téve feltettünk mellékletünkre.

EGY NEM ELÉG!

INGYENES JÁTÉK

Ebben a hónapban négy ingyenes játékkal várunk titeket DVD-mellékletünkön, melyek a 1up.com szerint az idei év legkiemelkedőbb alkotásainak számítanak. Ott van például a Prototype II, ami a nagysikerű oldalra scrollozós lövöldözős játék felújított változata, valamint az Armageddon Days, a Jumpman, valamint a Flood the Chamber, melyek mind-mind kellemes szórakozást ígérnek azoknak, akik szívesen kipróbálnak térítésmentes programokat.

ESET KÓD: GAF6FU

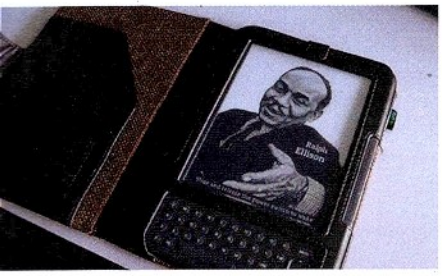
Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírusprogramja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

ÍZELÍTŐ

Sziasztok! Rég volt már, hogy köszönthettünk titeket DVD-mellékletünk ajánlójában, s különösen örülünk, hogy újra megtehetjük ezt. Reméljük, hogy kellemesen telt a nyár mindenki számára, miközben mi igyekeztünk felkészülni a visszatérésetekre, s olyan sok anyaggal szolgálni nektek, amennyivel csak lehetséges. A rengeteg videoteszt mellett újraindítottuk Külvilág rovatunkat, valamint új keretprogramot tettünk DVD-mellékletünkre, amellyel még könnyebben navigálhattok a menük között.

PCG LIVE

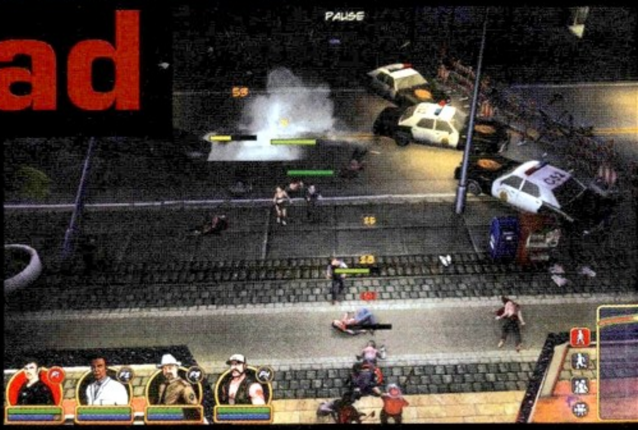
MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK



Mivel legutóbbi összevont számunk miatt jó sokáig nem találkozhattatok velünk, bőséges mennyiségű anyag érkezett be hozzánk, melyekről nem átallottunk videoteszteket is készíteni. Olyan nagysikerű címek kerültek nagyítónk alá, mint a FEAR 3, vagy a Duke Nukem Forever, de sikerült bepréselnünk a nemrég befutott Call of Juarez: The Cartel, és a Deus Ex: Human Revolution tesztjeit is. Ezen kívül újraindítottuk Külvilág rovatunkat is, melyben könyvekről, képregényekről és filmelőzetesekről beszélget nektek két kedvenc szerkesztőtők, Miguel és Bate.

KÉZ- ÉS LÁBTÖRÉS

Trapped Dead



[ÍRTA JOHNBART] **Bár a zombihent terén manapság nehéz újat mutatni, teljes játékunknak mégis sikerült: a jól ismert témát ugyanis taktikai RTS formájában tálalja.**

A velem ellentétben jó memóriával megáldott olvasók bizonyára emlékeznek májusi számunkra, melyben először volt szerencsém felbontani a jelen oldalakon boncolgatott taktikai zombivadászatot: ismertetőmre akkor eléggé rányomta bélyegét lányos zavarom, melyet a játék remek alapötletének és gyalázatos megvalósításának kettőse okozott – így bár a Trapped Dead alapvetően tetszett, a számtalan technikai tüske miatt mégsem ajánlhattam jó szívvel a taktikázást el nem vető túlélőjelölteknek. Szerencsére azonban a fejlesztők is tisztában voltak játékuk „gyengéivel", így nem voltak restek nekiállni a legfontosabb technikai tünetek kezelésének. Ha a fejlesztés során nem is, a tapasz készítésekor már megmutatkozott az a bizonyos német precizitás: a legfrissebb javítás ugyanis orvosolta a stabilitással, irányítással és netkóddal kapcsolatos problémák zömét, jelentősen megdobva így a zombik madártávlatból szemlélhető, szitává lövése és péppé verése nyújtotta élményt (akárcsak májusi értékelésünk végösszegét).

KEZDJÜK ELŐRŐL

A fentiek miatt tehát minden akadály elhárult az elől, hogy olvasóink is belevessék magukat aktuális teljes játékunk ZS-kategóriás horrorfilmeket idéző miliőjébe, és kiváló taktikai érzékről tanúbizonyságot téve, minél több zombit takarítsanak el az utcákról az előttük álló küldetések során. Mint az a jópofa trashfilmes-képregényes bevezetőből kiderül, a helyszínként szolgáló álmos, 80-as évekbeli kisvárosban ezúttal a génkezelt gabona a hunyó, mely villámgyorsan leamortizálja Hedge Hill teljes lakosságát, leszámítva hat túlélőt, akik egy egész városra való, akut vas- és fehérjehiányban szenvedő (és épp ezért vörös húsra erősen éhes) zombin átverekedve kell, hogy elmeneküljenek a településről. Csipet-csapatunk a sztori előrehaladtával folyamatosan bővül a kötelező archetípusokkal: rocker egyetemista, fánkzabáló seriff, bögyös újságírócsaj, fegyvermeleg vadászboltos, fekete orvos és Toldi Miklós-fizikumú gyári munkás, a klisék azonban a történetben szerencsére ki is merülnek. A játék menetében ugyanis sokkal komolyabb alapokkal bír a Trapped Dead. E téren a program erősen a (szintén német) Soldiers of Anarchy-ra hajaz: négyfős csapatunkat két küldetés között a pályákon összeszedett eszközökkel szerelhetjük fel (de „bevetés" közben is szabadon csereberélgethetik cuccaikat), egy gombnyomással bármikor leállíthatjuk az időt, ami igen sokat segít parancsaink kiadásában. Karaktereink jelentősen eltérnek egymástól, miután igen különböző mutatókkal bírnak a játék négy alapképessége (úgymint kitartás, gyógyítás, közelharc, lőfegyverek) terén.

DARÁLÁS ÚJ SZEMSZÖGBŐL

A játék tehát kellemes taktikai RTS-RPG elegy, ami erősen megköveteli a zombik által is igényelt szürkeállomány használatát. Az élőholtak közé rohanás, vagy épp a szűken adagolt muníció gyors elpuffogtatása hamar hőseink halálához vezet: a játék inkább az óvatos, átgondolt taktikákat díjazza. Nem kötelező minden zombit a padlóra küldeni (az első pár küldetésnél nem is tudnánk ezt megtenni), és sokszor kifizetődőbb ellopakodni a nagyobb hordák mellett, semmint nekiállni apróhússá lőni őket. Mindennél fontosabb azonban a karakterek közötti összhang: a legjobb teljesítményt a „frontvonalon" aprító közelharcosokkal, az őket távolról segítő lövészekkel és a támogatást nyújtó „felcserekkel" érhetjük el – mindenkinek megvan a maga helye, amit a négyfős co-op mód során sem javallott elfelejteni, a játék ugyanis erre is lehetőséget nyújt.

ÉRDEMES NEKIVÁGNI

Reméljük kedvcsinálónk felkeltette érdeklődésetek – amennyiben igen, úgy a telepítés alatt fussátok át a másik oldalon összeállított tipphalmazt is, mellyel mind a szólómódra készülő, mind a kooperatív módban összeszokni kívánó játékosok számára igyekszünk pár jótanáccsal szolgálni. Jó játékot, és eredményes menekülést kívánunk!

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Crenetic

MŰFAJ
Taktikai RTS

MULTI
Négyfős co-op

INFO

E havi teljes játékunk igen friss darab, a német Crenetic műhelyéből származó Trapped Deadet ugyanis még a májusi Guruban volt szerencsénk darabokra szedni. Akkor 77%-ra értékeltük a programot, de szerencsére azóta érkezett egy folt, ami számos korábbi gondot kigyomlált a játékból.

GÉPIGÉNY

Processzor: Pentium 4 2 GHz

Memória: 1 GB RAM

Videokártya: GeForce 6600 / ATi Radeon X700

Merevlemez: 2 GB

NE FELEDD A FOLTOT!

Ha telepítetted a játékot, mindenképpen rakd fel mellé a DVD-mellékleten található patchet is, ugyanis a folt javítja az alap változat számos hibáját, így a játék azonnal barátságosabbá válik.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

A túlélés szabályai

[ÍRTA JOHNDART] Bár a Crenetic zombitrancsírja a Terrorbolygóhoz hasonlóan a 70-es, 80-as évek Zs-kategóriás horrorfilmjeinek állít emléket (azok minden fejfájdító klisséjével egyetemben), a játékmenet jóval összetettebb, mint az ihletül szolgáló filmek esztétikai háttere. Épp ezért, olvasóink Hedge Hillből való menekülését elősegítendő, az alábbi tippcsokrot állítottuk össze a zombirohamot megélezett baltával és töltött revolverrel váró játékosoknak.

A FELDERÍTÉS ELŐNYEI

A Hedge Hill utcáin grasszáló zombik akkor is láthatók, ha nincsenek embereink látóterében. Használjuk hát ki eme kegyes dizájneri döntést, és töltsünk el néha pár percet éhes ellenlábasaink tanulmányozásával – az alapos felderítés sokszor kamatostul megtérül.

ÖSSZESZOKOTT CSAPAT

Hőseink eltérő erősségekkel és gyengékkel bírnak, így jól fontoljuk meg, kit viszünk magunkkal egy portyára. Harper és Jo Ann a csapat orvosai, egyedül ők képesek feltápolni viharvert hőseinket – míg a doktor tolószéke jelentősen behatárolja mozgásterét, addig a gyors újságírólány inkább formás virgácsaira, semmint (elenyésző) harci ismereteire támaszkodik, ha forróvá válik a helyzet. Bo a lőfegyverek, a bivalyerős Klaus pedig a közelharc mestere – a két arc együtt igazi dupla dinamit, már ha jól összejátszanak. A seriff jó barátja mind a revolvernek, mind a fejszének (és a fánknak), viszont igen hamar kimerül; az egyetemista Mike ugyanakkor minden területen közepesen teljesít.

HASZNÁLD A FEJED – A BASEBALL-ÜTŐ

Felejtsd el a Left 4 Dead-ből örökölt reflexeket, és ne rohanj brigádoddal a zombik közé – a rush-taktika igen cudar végeredményt szül, az utána keletkező mocsokról nem is beszélve. Bár a zombik a futóbajnok „újhullámos" fertőzöttek helyett a klasszikus csoszogó fajtából kerülnek ki, a kényelmes sétatempó ne tévesszen meg senkit: egy 8-10 fős felénk tartó csapat már igen nagy veszélyt jelenthet hőseinkre, főleg ha szűk terepen, több irányból támadnak. A Soldiers of Anarchyhoz hasonlóan bármikor leállíthatjuk az időt, de parancsokat ekkor is adhatunk – remek segítség ez taktikánk átgondolásához.

A FEJÉRE CÉLOZZ!

Bár a lőfegyverekkel biztos távolságból ritkíthatjuk a számbeli fölényben, de IQ-hátrányban álló konkurenciát, az első pár pályán nem igazán adatik meg az a luxus, hogy fejlövésekkel zárjuk rövidre a találkozókat. Bár a játék a későbbiekben bőkezűbben adagolja a lőszert és a flintákat, spóroljunk az értékes munícióval – tartogassuk inkább a szívósabb zombikra és a nagyobb rakásban támadó ellenfelekre. Bo távcsöves puskája például hatalmas pusztítást végezhet a libasorban közeledő hullajelölt hullák körében…

„VÉRSZAGRA GYŰL AZ ÉJI VAD…"

Az eldobható vércsomagot okosan használva rengeteg lőszert megspórolhat csapatunk. Ha az észrevétlen lavírozásra voksolunk, csak dobjuk a zombik közé a csomagot, majd óvatosan haladjunk tovább, míg a vérszag odatereli az utca népét, ha azonban biztosra (vagy épp korhatáros effektek előcsalogatására) játsszunk, kínáljuk meg „vérszomjas" ellenfeleinket egy gránáttal is, amint a vérpermethez értek – a végeredmény vizualizálását olvasóinkra bízom. Miután a vércsomag teljesen haszontalan azon zombikkal szemben, akik meglátták embereinket, javallott a jobb erőnlétben lévő karaktereket ellátni velük, ők ugyanis a zombik látótávján túlról is nagy valószínűséggel célba találnak

A Trapped Dead nem tipikus zombijáték, ugyan megtalálható benne a zsáner számos elem, sokkal inkább kell a taktikára hagyatkoznunk, mint a nyers erőre.

„BRILIÁNS CSAPDA!"

A pályákon elszórt csapdák főleg a játék elején, a lőfegyverektől és kobaktörő szerszámoktól mentes terepeken segíthetik ki a túlélőket: a zárlatos villamosszéket, robbanó poroltókat, vagy épp a plafonról lelőhető csillárt okosan használva egy csapásra tucatnyi zombit tehetünk hidegre – taktikázzunk hát velük, ha spórolni kell a lőszerrel.

FITNESZTANÁCSADÓ

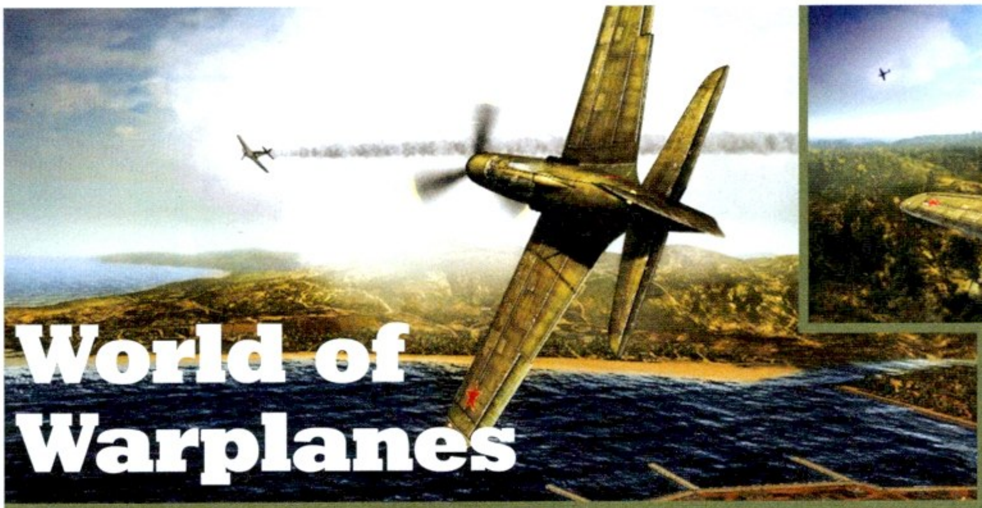
Figyeljünk oda embereink erőnlétére! A közelharci támadások és a futás csökkentik, az egyhelyben állás azonban növeli embereink erejét. A kitartás mértéke karakterenként eltérő: Klaus simán szétver egy kocsmányi zombit is mielőtt kimerülne, a seriffnek azonban egy rövid sprint is kihívás. Ne kezdjünk kobaktörésbe, amíg mindenki össze nem szedte magát, így elkerülhetjük a darálás közbeni végelgyengülést…

NE HAGYJ MAGAMRA!

Miután a Trapped Dead MI-programozói nem igazán erőltették meg magukat (gondolom inkább zombifilmeket néztek), karaktereinkre mindig árgus szemmel kell figyelnünk. Ha megtámadták embereinket, azonnal segítsük ki őket, hőseink ugyanis nem védekeznek és támadnak maguktól – minden parancsot nekünk kell kiadni nekik. Ne feledd, hogy mindenki egyformán fontos: ha valaki feldobja a talpát, buktuk az aktuális pályát!

„HÉ SRÁCOK, SKULÓ!"

Bár a Trapped Dead pályáin igen sokfelé elkolbászolhatunk, általában érdemes a fő útvonalon maradni – a pálya félreeső részein összeszedhető cuccok (plusz tár, sörétes lőszer) jelentősége ugyanis zömében elhanyagolható, nem éri meg a kockázatot: muníciót és fincsibb szerszámokat a fő útvonalon is elfogadható mennyiségben találunk.



World of Warplanes

Az előző számunk nagysikerű akciójának támogatója, a Wargaming.net az E3-on már bejelentette a következő, repülőgépes projektjét, most pedig a szöveg mellé megérkeztek a képek is. A látvány nagyjából azt hozza, amit a World of Tanks esetében megszoktunk, vagyis se nem kimagaslóan szép, se nem rosszullétet okozóan randa, én leginkább célszerűnek és kiegyensúlyozottnak nevezném. A World of Warplanes lényege tulajdonképpen megegyezik a tankos testvérével: a múlt század harmincas-negyvenes éveinek repülőivel harcolhatunk 29 hozzánk hasonló, karosszék-pilóta ellen, és az ütközetekben nyújtott teljesítményünkért kapott pénzből és tapasztalati pontból fejleszthetjük magunkat. A Wargaming sikerét meghozó üzleti modell is marad, vagyis a repülős játék alapvetően ingyenes lesz, illetve a funkciók legnagyobb hányada, mintegy 99 százaléka egy fillér elköltése nélkül elérhetővé válik, pénzzel csak a fejlődéshez szükséges időt lehet lecsökkenteni. A játékban található repülőgépekről egyelőre nincs pontos információ (illetve lapzártakor még nem volt), de nem nehéz kitalálni, hogy a II. világháború legsikeresebb vadászgépei és vadászbombázói kerülnek majd a középpontba. A Guru hasábjain hamarosan részletesebb cikkben is foglalkozunk a World of Warplanes lehetőségeivel, így akkor sem kell elkeseredni senkinek, ha valamiért nem jut be a lassan aktuálissá váló zárt bétába.

A Sonynak nincs túlságosan jó éve

A korábbi lapszámokban már többször is foglalkoztunk azzal a balszerencse-sorozattal, amit a Sony részben magának, részben a morcos anyatermészetnek köszönhetett 2011 eddig elmúlt részében, azonban ami augusztus 9-én történt, az teljességgel váratlan lehetett még a legelszántabb ellendrukkereknek is: a Londonban kialakult zavargások (illetve ne finomkodjunk, fosztogatáshullám ez, nem zavargás) közepette betörtek az Enfield városrészben található, elsősorban optikai lemezeket gyártó üzembe, majd kirabolták és felgyújtották azt. Lapzártakor még nincs pontos információnk a károk mértékéről, de a mellékelt képekről azért sejthető, hogy a „kő kövön nem maradt" sem túlzás az események jellemzésére. A gyárban az európai terjesztésre szánt játékok gyártása és csomagolása mellett működött egy kutatólabor is, ami a jövő optikai adathordozójának kifejlesztésén dolgozott. A Sony egy gyorsan kiadott sajtóközleményben egyébként azt állította, hogy az épület pusztulása semmilyen fennakadást nem okoz az üzletmenetben.

TOP 5

MAGYARORSZÁG 08.01. – 08.07.

Battlefield: Bad Company 2

Hiába is nézik országunk eladási listáját ferde szemmel az Activision központjából, a helyzet bizony az, hogy a Bad Company 2 első maradt.

PCG 10.04 93%

Need For Speed Hot Pursuit

Mikor először láttam, meglepődtem, hogy kerül a második helyre egy 1998-as játék, de rájöttem gyorsan, hogy ez egy másik.

PCG 10.12 89%

FIFA 11

A magyar slágerlista biztos helyezettje az a FIFA-epizód, ami végre nem volt gyáva normális PC-s változattal megjelenni – na, ezért biztos a FIFA 12 sikere is.

PCG 10.11 91%

The Sims 3

Csak azért sem írok róla semmit. Csak azért sem írok róla semmit. Csak azért sem írok róla semmit. Csak azért sem írok róla semmit.

PCG 09.07 88%

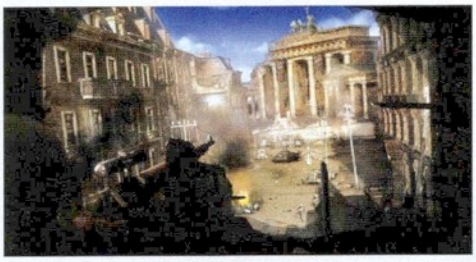
Aranyhaj és a nagy gubanc

Nekem valahogy kimaradt ez a vitán felül kiváló játék, de örülök, hogy másnak nem – mégis hogy máshogy lenne ez az ötödik?

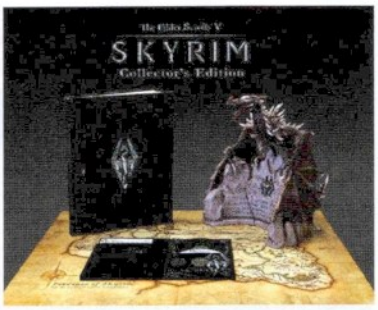
PCG XX.XX XX%

MEGSZŰNIK A PC GURU... JA, DEHOGY, EZ CSAK FÉLREÉRTÉS VOLT. AZ IGAZI HÍR AZ, HOGY TOVÁBBRA IS MEGJELENIK A PC GURU!

Sniper Elite V2



Eleinte úgy volt, hogy a közepes sikerű, második világháborús mesterlövölde folytatása csak konzolokra jön, de a hatalmas netes felzúdulás hatására a kiadó meggondolta magát, és a közelmúltban bejelentették: lesz PC-s változat is. Egyelőre csak annyi biztos, hogy a SE V2 tovább lépdel majd az első rész által kitaposott úton, tehát a második epizódban is magányos, de messzire ható hősként kell befolyásolnunk a negyvenes évek utáni világot, de most, hogy már biztos a multiplatform megjelenés, talán szép lassan a részletek is ismertté válnak a sajtó részére. Megjelenési dátumról és árról egyelőre nincs információnk, és elég valószínűtlen, hogy dobozos változat is készül majd a játékból, a digitális (tehát Steames) terjesztés nagyobb esélyekkel indul. A készítők elmondták, hogy annak ellenére sem kell rossz konzol-portra számítanunk, hogy a fejlesztés egy kicsit késésben van az Xbox 360-as és PS3-as változathoz képest: tisztában vannak a PC lehetőségeivel, és szándékukban is áll kiaknázni azokat.



A Skyrim is szebb lesz PC-n

Mostanában szinte minden játékról kiderül, hogy PC-n lesz igazán elemében, nincs ez másképp a legújabb Elder Scrolls epizód, a Skyrim esetében sem: a QuakeConon mutatott demo fantasztikusan nézett ki, és mint később kiderült, a build egy Xbox 360-on futott, tehát bőven van még kihasználatlan erő a motorban. Todd Howard, a Bethesda producere elmondta, hogy a Fallout 3 befejezése után elgondolkoztak azon, hogy az új Elder Scrolls-zal megvárják a következő konzolgenerációt, de végül úgy döntöttek, hogy nekifutnak a kurrens gépekkel. A közelmúltban kiderült az is, hogy fest majd a november 11-én megjelenő játék gyűjtői változata. A közel 40 000 forintos csomagban a korábban már pletykált térkép mellett egy méretes sárkányszobor, egy gyönyörű képekkel teletömött művészeti album és egy a Skyrim készítésére koncentráló DVD rejlik (sajnos a magyarországi megjelenés még kérdéses).

Transformers Universe

Nem sok szó esett eddig a Guruban a Transformers Universe nevű játékról, de ennek több oka is van: egyrészt mert ritkán írunk ingyenes, böngészőben játszható MMO-król, másrészt mert ennél is kevesebbszer adunk hírt arról, ha bejelentenek egy ilyen játékot, de sem normális mennyiségű információt, sem megfelelő képanyagot nem biztosítanak, harmadrészt meg most komolyan, a Jagex a fejlesztő, hát mennyire lehet őket komolyan venni? Na, ez az utolsó vicc volt, mert persze a Jagex komoly szereplő az ingyenes netes cuccok világában, olyan apróságot fejlesztettek, mint a RuneScape, amelynek 10 millió körüli aktív játékosa van havonta, 150 milliónál is több regisztrált felhasználóval, plusz valami Guinness szerint ez a világ legnépszerűbb ingyenes MMO-ja (a fenti számok tükrében nem is nagyon vitatkoznék ezzel). Szóval, amennyire rosszul sikerültek az eddigi Transformers-játékok, annyira van jó kezekben a Universe alcímű eresztés, és bár a megjelenés még várat magára (2012 előtt valószínűtlen a dolog), a bétateszt már itt van a nyakunkon. A fejlesztők egy interjúban elmondták, hogy ugyan a játék a RuneScape motorjára épít, annyi mindent fejlesztettek már a 10 éves engine-en, hogy a TU megjelenésétől datálódik majd a böngészőben játszható MMO-k új korszaka. Van azonban itt még egy érdekesség: ha valaki attól fél, hogy nem lesznek elég változatosak a játékban szereplő robotok, az megnyugodhat – a Hasbro 11 000(!) tagot számláló robothadsereg adatait adta át a készítőknek, szóval ahogy Kris Jones, a játék producere fogalmazott, nem kell attól félni, hogy „rózsaszínre festett, tütübe bújtatott Optimus Prime-okkal" futunk majd össze a játékban. Mondjuk, ahogy a világ erkölcse mostanában áll, még abból is lehetne siker...

BIZTONSÁGI OKOKBÓL MINDEN FELHASZNÁLÓ JELSZAVÁT LENULLÁZTÁK A BETHESDA SOFTWARE FÓRUMÁN – A HACKEREK MEGUNTÁK A SONY-T?

Counter-Strike: Global Offensive

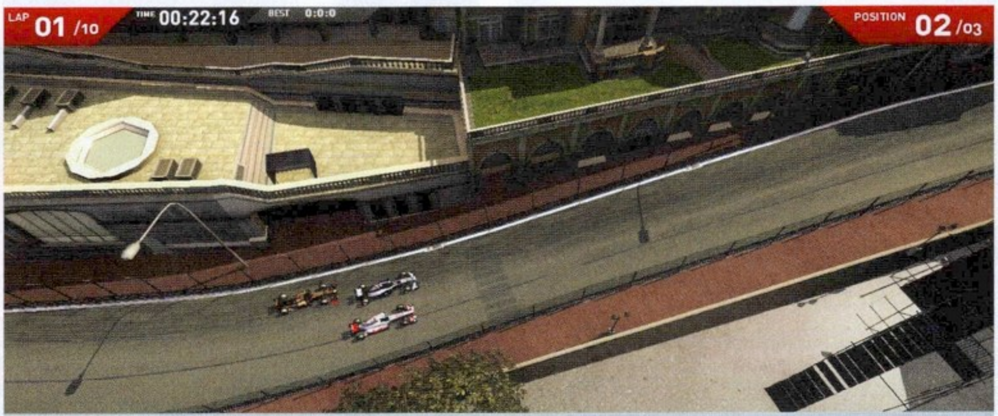
A lapzárta előtti másodpercekben jelentette be a Valve, hogy új Counter-Strike játék készül. A világ különböző pontjairól meghívott CS-játékosok szerint a Global Offensive nemcsak szép, de valóban hozzá is ad valamennyit a már létező változatokhoz. Az eredetileg Half-Life modként indult első eresztés (ami mára az 1.6-os verzióig jutott el), illetve a Half-Life 2 megjelenésekor kiadott Counter-Strike: Source manapság is népszerű, ez utóbbi nem egyszer kerül a dobogós helyezés közelébe a játékeladások heti toplistáján. Sajnos a hír írásakor nagyon sok részlet ismeretlen még, viszont az meglepő, hogy a meghívott szerencsések közül senki nem kezdte el nyílt színen ócsárolni az új CS-t (aki egy kicsit is forgott a játék körül a Source megjelenésekor, biztosan emlékszik, milyen keményen ellenálltak az 1.6-ot jól megszokott játékosok). Az élménybeszámolók alapján tudni lehet, hogy bár korántsem a végleges változatot mutatták be a zártkörű stúdiólátogatáson, szinte csak apróságokba tudtak belekötni a résztvevők. A Valve elsődleges céljai között a fegyverek jobb egyensúlya szerepel például (a géppisztolyok hatékonyabbak lesznek, a sláger M4 és AK-47 pedig egyrészt gyengébb, másrészt drágább), de a pénzrendszert is átalakítják. Ez kívülállóként nem jelent nagy dolgot, de az adott körben nyújtott teljesítmény alapján osztott nyeremény, illetve az azzal való okos gazdálkodás tesz különbséget a CS és a többi online FPS, illetve a rossz és a jó csapatok között. A következő számban remélhetőleg már bővebben is be tudunk majd számolni a részletekről, és persze minden erőnkkel azon vagyunk, hogy bejussunk a zárt bétára...

Diablo 3 – Újabb részletek

Bár pontos megjelenési dátum továbbra sincs, sőt, a bétatesztről is csak annyit tudunk, hogy elméletileg ősszel kezdődik (jó jel, hogy a Blizzard már elkérte a battle.net-es felhasználóneveinket), ez nem jelenti azt, hogy nincs semmi a kultjáték harmadik része körül, amit érdemes lenne hírül adnunk. A legnagyobb felzúdulást kiváltó bejelentés a közelmúltból az volt, amikor a Blizzard nyilvánosságra hozta: a játékban szerzett fegyverekkel, páncélokkal és egyéb vagyontárgyakkal valós pénzért is kereskedhetünk majd az online aukciós felületen. Robert Bridenbecker, a Blizzard online tevékenységéért felelős vezetője elmondta, hogy bár elsőre úgy tűnhet, a cég ötlete volt ez az egész, valójában csak annak a hatalmas nyomásnak engedtek, ami nagyjából a Diablo 2 megjelenése óta nehezedik rájuk. A játékosok (és itt most egy hatalmas, jó pár milliós tömegről beszélünk) mindig is szerettek volna pénzért felszerelést és egyebeket venni, ez az új felület pedig tiszta, csalásmentes lehetőséget biztosít nekik erre. Fontos tudni, hogy a pénzes piac nem kötelező, a Diablo 3-ban lesz olyan lehetőség is, hogy a játékbeli javakat játékbeli aranyért adjuk el, így nem kell attól félni, hogy a fizető játékosok jogosulatlan előnyhöz jutnak majd az online PvP küzdelmekben. Nos, nekünk itt a szerkesztőségben más a véleményünk, de ha tévednénk, majd bocsánatot kérünk a játék megjelenésekor.

Rambo játék készül

Nem vicc, tényleg: Sylverster Stallone sorozatából jövő nyárra játékot rittyent a Reef Entertainment. Egyelőre semmi közelebbit nem tudni, például azt sem, hogy valóban a filmek adják-e majd az alapot, vagy a könyv, amiben Rambo jóval kevésbé volt gyilkoló őrült, mint a mozivásznon. Sok minden múlik tehát azon, hogy miből indulnak ki a készítők, hiszen Stallone a negyedik rész végére négyszáznál is több embert gyilkolt meg, ráadásul a harmadik epizódban az afgán lázadókkal haverkodott (akik akkor még az USA barátaiként a szovjet megszállók ellen harcoltak), ami mára ugye kissé vállalhatatlanná vált. Ugyanakkor, ha az írott változatot követik, még az is lehet, hogy a pergő akció helyett az okos tervezés és a taktikus, rejtőzködő, csendes harcmodor lesz a középpontban, ami valljuk meg, nem is lenne annyira nagy baj. Sajnos azonban a fejlesztő / kiadó páros nem feltétlenül biztosíték arra, hogy a születendő végeredmény megfelel majd az alapvető minőségi normáknak: a két cég külön-külön is meglehetősen sok vállalhatatlan játékot dobott már piacra. Rambo tehát megmarad annak, ami a moziban lett belőle (és Istenem, bárcsak tévednénk): B vonalas akció, ostoba klisékkel.

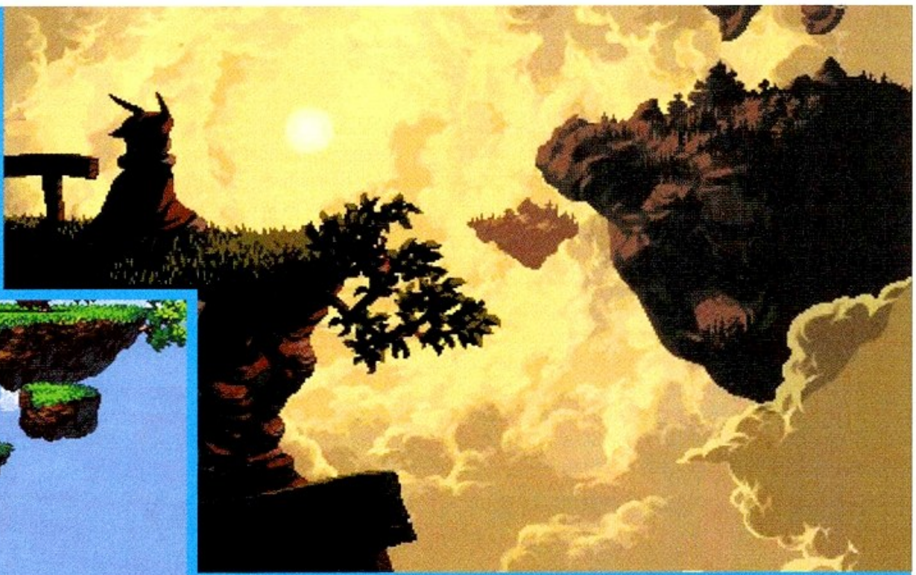


F1 Online: The Game

A Codemasters nem hagyja kihűlni a vasat, és a hírek szerint egész ügyesen igazodnak a trendekhez is: F1 Online: The Game címmel ingyenes, böngészőben játszható F1-menedzser programot készítenek, amit legkésőbb 2012. elején szeretnének elérhetővé tenni. A játék központi eleme ezúttal nem a jármű-, hanem a cégvezetés lesz, hanem az istálló pénzügyi boldogulásán illetve az autók fejlesztésén kell munkálkodnunk, olyan színes apróságokról sem elfeledkezve, mint a pilóták lelkének ápolgatása. Persze ez nem jelenti azt, hogy a pálya történéseibe nincs közvetlen beleszólásunk: kicsit retro megoldással ugyan, de továbbra is körözhetünk majd a híres aszfaltcsíkokon. Ahogy az a képeken is látszik, felülnézetből irányíthatunk, ami fura, már vagy 10 éve nem volt PC-n ilyesmi. A Codemasters tavaly felemás belépővel örvendeztette meg az F1-rajongókat, de könnyen lehet, hogy ez a nem mindennapos formula jobban sikerül majd. Ha pedig mégsem, akkor sincs baj – már készül az F1 2011, ahol szerencsére már a megszokott helyen ülve üldözhetjük a többi versenyzőt.

A DIVINITY-SOROZAT KÉSZÍTŐI ÚJ JÁTÉKON DOLGOZNAK, A DRAGON COMMANDER CÍMŰ KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA 2012-BEN JELENIK MEG

Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!



Owlboy

info **HTTP://WWW.ROFLGAMES.COM/DPADWEBSITE/WWW/OWLBOYDEVELOMENTPAGE/PAGEFRONT.HTM**

Mire e sorokat olvassátok, már elérhető a Steamen eme látványos platformjáték demója – a D-Pad Studio régóta készülő műve tavaly (nem érdemtelenül) bejutott az IGF döntőjébe a vizuális művészeti kategóriában, és csak a Limbo tudta megelőzni. A játékban egy Otus nevű fiatal bagolysráccal kell repkednünk egy igencsak nagy, lebegő szigetekből álló világban, melyet kalózok fenyegetnek, szörnyeket legyőzve, kincseket begyűjtve és különféle feladványokat megoldva. Otus repülni tud, ám beszélni nem, ezért gesztusokkal kommunikál. Lőni sem képes, viszont karmai közé tud kapni bárkit, aki megteszi ezt helyette, vagy épp karokat húz meg, ajtókat nyit ki; ezen „lövészeket" (akiket a sztori vagy a mellékküldetések során gyűjthetünk be) bármikor elővehetjük a menüből, hiszen mind más-más különleges képességgel bír (sok puzzle épp erre épül), akárcsak a megvásárolható különféle sapkák, melyek tulajdonságainkat módosítják. A srácok kétfős kooperatív módot is terveznek, amennyiben sikerül belőniük az egyensúlyt, ám enélkül is erős sikerszaga van a PC-re és Xboxra készülő projektnek.

Vikings On Trampolines

info **HTTP://WWW.ROFLGAMES.COM/GAMEPAGEVIKINGSONTRAMPOLINES.HTM**

Ha már szóba került a D-Pad Studio, érdemes pár szóban bemutatni azt a projektjüket, amelynek fejlesztése az Owlboy megjelenése után fordul majd a célegyenesbe. Egy jópofa játékról van ugyanis szó, amelynek ugyan lesz szólista kampánymódja is, de a fő móka a négyfős deathmatch, amelyben haverjainkat kell a játéktérről kipöckölni úgy, hogy mindenki egymás mellett lévő trambulinokon pattog, miközben megpróbál különféle cuccokat és power-upokat összeszedni, amivel felülkerekedhet a többieken. Humoros, jópofa, anyázós-egymást szívatós kis cucc lesz ez (nézzétek csak meg a trailert a hivatalos honlapon!), melyről mindenképp beszámolunk majd a későbbiekben.

„Garázsboltok"

info **HTTP://WWW.ROFLGAMES.COM/GAMEPAGEVIKINGSONTRAMPOLINES.HTM**

Az indie-játékok térnyerését mutatja, hogy a közelmúltban két disztribúciós portál is elindult, ahol kizárólag a műfajba tartozó címeket vásárolhatunk meg. A komolyabbnak tűnő IndieCity portálon (www.indiecity.com) egyelőre zárt bétateszt zajlik, míg az előző számunkban bemutatott Capsizedet is fejlesztő Alientrap által indított Indievania (http://beta.indievania.com/) már üzemel (bár egyelőre ez is béta) – érdemes körülnézni ott, hiszen akár 1 dollárért is vásárolhatunk játékokat, többek között a srácok világsikerét, a Nexuiz klasszikus verzióját.

MODERNEBB KÜLSŐT KAPOTT, ÉS ÚJ FUNKCIÓKKAL BŐVÜLT A KORÁBBAN ROVATUNKBAN IS BEMUTATOTT 8-BIT FUNDING PORTÁL.

The Cat And The Coup

info **HTTP://COUP.PETERBRINSON.COM/**

Peter Brinson és Kurosh ValaNejad egy egészen különös projektet hozott tető alá. A „macska és a puccs" nem is annyira játék, mint inkább egy sajátos hangulatú, egyedi látványvilágú (klasszikus perzsa motívumok és Terry Gilliam-féle montázsok keveredése) és zenéjű (Erik Satie és a Nine Inch Nails) történelmi lecke 15-20 percben, amelyben ugyan van pár puzzle, ám ezek csak arra szolgálnak, hogy továbblendítsék a valós sztorit. Az angol nyelvet értők megtudhatják, hogyan távolította el a hatalomból a CIA Irán miniszterelnökét, Mohammed Mossadeghet 1953-ban, aki államosította a britek kezében lévő olajtartalékokat. Főhősünk az elnök cicája, akit az egyes szobákban a kurzornyilakkal mozgathatunk (legtöbbször a körvonallal megjelölt helyre állítva őt), majd a szóközzel akciózhatunk vele, hogy a helyiséget egyensúlyából kibillentve új helyszínre irányítsuk gazdinkat, ahol elolvashatjuk a történet egy újabb részletét. Egészen újszerű módja ez az ismeretterjesztésnek, hiszen aki végigjátssza a hivatalos oldalról vagy a Steamről ingyenesen letölthető „dokumentumjátékot", bizonyára utánaolvas a részleteknek – és higgyétek el, érdemes!

A hírnév átka mindenkit elér

Markus „Notch" Persson, a Minecrafttal híressé vált Mojang stúdió feje sűrű napokat él át. Augusztus elején először maga John Riccitiello kopogott be hozzá; az EA elnöke személyesen repült Stockholmba, egyértelmű szándékkal. Notch később úgy fogalmazott: a gigavállalat fejesének tervei voltak velük, de hamar „átvette a rezgést" – a játékaikat megveheti, de a cégüket nem, az az övék. Nem sokkal később a postás érkezett egy vastag borítékkal, mely a Bethesda ügyvédeinek 15 oldalas levelét tartalmazta; ebben kifejtik, hogy a Mojang készülő játéka, a Scrolls „szignifikáns vizuális, hangi és koncepcionális hasonlóságokat mutat az Elder Scrolls-szériával, és a vásárlók azt hihetik, hogy a játék ugyanazon franchise része." Ezért felszólították a céget, hogy változtassa meg a készülő termék nevét, ellenkező esetben perre viszik a dolgot. A fejleményekről mindenképp beszámolunk majd.

Trauma

info **HTTP://WWW.TRAUMAGAME.COM/**

Augusztus nyolcadikán, háromévnyi fejlesztés után végre megjelent a Trauma, amely számos fesztivál (IndieCade, IGF, EIGA) elismerését begyűjtötte, és a műfaj szerelmesei (köztük jómagam is) már tűkön ülve várták. A német Krystian Majewski játéka egy videóbetétekkel megtűzdelt, panorámafényképekből felépített 3D-s (szegről-végről point and click) kaland, amely egy balesetet szenvedett lány képzeletében játszódik. Leginkább a The Path hasonlítható hozzá: az egyes helyszíneken fényképek vannak elrejtve, ezeket kell megtalálni, és a rajtuk található utalások segítségével a képernyőre rajzolni azokat a vezérlőjeleket az egérrel, amelyek valamilyen interakciót indítanak el, miközben meghallgathatjuk hősnőnk vonatkozó gondolatait és megismerjük élete történéseit. Minden fejezetben van egy fő- és több alternatív befejezés, ezek (és az említett, jól eldugott fotók) megtalálása jelenti a játék fő vonzerejét. No meg persze a képi világ, a remek zene, az egészen egyedi hangulat, mely teljesen beszippant minket ebbe a különös univerzumba. A Trauma mindössze 5 euróért szerezhető be a hivatalos oldalon (itt ki is lehet próbálni a játékot online) vagy a Steamen.Szerintem ennyi pénzt bőven megér ez a magával ragadó utazás.

Aztaka

info **HTTP://AZTAKA.CITEREMIS.COM/**

Bár a kanadai Citérémis remeke még 2009 májusában jelent meg, de csak idén júliusban jött ki hozzá a demó (miután a játék a nyári Summer Six-Pack akció egyik darabja volt), és még e rovatban sem szerepelt, pedig bőven megérdemli. Az Aztaka a klasszikus oldalgörgetős (side-scroller) platform / akció/RPG, illetve akció/kaland vonalat erősíti, olyan klasszikusok rokoníthatók hozzá, mint a Metroid vagy a Castlevania, miközben a látványvilág egészen elképesztő: kézzel festett hátterek, nagyszerű animáció, mindez autentikus azték stílusban, hangulatban és zenével, a játékvilágban ritka vendég ősi amerikai civilizáció hitvilágával. Főhősünk Huitzilo, a Napisten örököse, akinek hű dárdájával és nem kevés mágiával kell megmentenie végveszélybe került népét, útján istenek segítik vagy épp hátráltatják őt. A 21 fejezetre osztott játék tehát sok ugrálásból, feladványok megoldásából, jó adag klikkelgetős harcból és persze karakterfejlesztésből áll, igazi old-school élményt nyújtva a műfajra fogékonyaknak, melyet ráadásul szerény gépigény és mindössze hét eurós árcímke tesz még vonzóbbá. A demót megtaláljátok a Steamen, egy próbát mindenképp megér.

AZ OCTODAD 2. RÉSZE A KICKSTARTEREN ELÉRTE A 20 EZER DOLLÁROS CÉLÖSSZEGET, FELGYORSULHAT A FOLYTATÁS FEJLESZTÉSE.

AZ IGAZSÁG MEGVÁLTOZTAT
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
2011/08/26
WWW.DEUSEX.COM
18
www.pegi.info
eidos MONTREAL
SQUARE ENIX.
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE
© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Mivel ezen számunkban már teszteltünk egy nem túl jól sikerült Techlandes játékot, félve nyúltunk csak a fejlesztőcsapat másik projektjéhez, amely egy trópusi paradicsomba invitált minket. Nem, nem a Tropico 4-ről van szó, hanem a zombis Dead Islandről, amelyben úgy tűnik, meglehetősen jól keverednek a sikerjátékok elemei.

ÜDVÖZÖLJÜK DEAD ISLANDEN!

[ÍRTA CHRIS]

Valán sokan láttátok azt a hihetetlenül jól koreografált CG-animációt, amely úgy kezdődik, hogy egy kislány visszarepül a hotelszobája ablakába, apuci meg épp szekercével darabolja a személyzetet. Nos, a döbbenetes képsorok után hasonlóan minőségi alkotásra számítottunk, mikor kipróbáltuk a Dead Island majdnem végleges változatát, amiben természetesen a zombiké a főszerep. Mert zombikat aprítani jó, manapság pedig különösen divatos.

veszi észre, hogy mindenki eltűnt. Persze hamar rájövünk, hogy nem igazán tűntek el, csak... Tudjátok, a szokásos: mindenkinek kilóg a bele, hörögnek, sápadtak és fel akarják zabálni az agyunkat. Mit lehet ilyenkor tenni? Egyes számú szabály: kardio, utána pedig fejre leadott duplákkal operálj!

De még mielőtt nagyon belemelegednénk, négy szereplő közül kell kiválasztanunk a számunkra legkedvesebbet, és ezek mindegyike más-más adottságokkal rendelkezik,

Mikor már tényleg azt hiszed, hogy nincs értelme belekezdeni a századik zombis játékba is, orvul megérkezik a Dead Island

28 ÓRÁVAL EZELŐTT

A játék egy trópusi szigeten játszódik, főhősünk pedig épp talaj részegre issza magát a hotelben, ahol nyaralását tölti. Az eseményeket FPS-szemszögből kísérhetjük végig, így látjuk, ahogy mindenkivel szoros barátságba kerül (letapizza a csajokat), valamint méregtelenítő kúrába kezd (végighányja a bulit), és úgy nagy általánosságban szuperül érzi magát. Kis idő után úgy dönt, hogy bölcsebb lesz bevágni egy pihentető szundit (összeesik a szobájában), másnap reggel pedig heveny fejfájással ébred, s azt

mindössze egyetlen dologban hasonlítanak egymásra: mindannyian immunisak a zombifertőzésre. Amellett, hogy egyiküknek nagyobb a melle és hosszabb a haja, a másiknak pedig sötétebb a bőre és csúnya tetkói vannak, még a képzettségeik is különböznek. Van olyan, aki a tompa eszközök használatában emelkedik ki, van, aki a lőfegyverekben profi, s van, aki éles dolgokat szeret lengetni szabadidejében. Mivel lőfegyverekkel zombit irtani nem túl tisztességes dolog, ezért mi közelharcos karakterekkel próbáltunk nekivágni

játék

Mindenből egy kicsit alapelvet követve a Dead Island ügyesen kölcsönöz ötleteket a Borderlandsből és a Dead Rising második részéből.

40%

film

Az ébredést követő percek tisztára a 28 nappal később című filmet idézik, de a zombitémában megkerülhetetlen Holtak hajnala is beugrott párszor.

40%

FORRÁSLISTA

Egyedi pillanat nem sok akad a Dead Islandben: ha valamit nem a zombis sikerfilmekből nyúltak le, akkor az tuti, hogy volt már valami korábbi játékban – a trükk az, hogy sikerült a már ismert építőkockákból valami egészen jót kihozni a végén.

valóság

Bár a helyszín kitalált, a sziget környezete már nem annyira. Pápua Új-Guinea csodás látvány, a helyieket biztosan megviselné egy zombiinvázió.

20%

a nyaralásnak, hátha ragad ránk valami útközben, de a játék újrajátszási faktora is kellemesen magas a már a fent részletezett lehetőségnek hála.

BEVETÉSRE KÉSZEN

Hogy igazán érdekes legyen a dolog, a Dead Island nem csupán egyszerű hentelős őrület, hanem igyekszik komolyan odatenni magát a konkurencia elé. Ebben elsősorban a nyitott világ van segítségére, ez az, ami kiemeli az akciójátékok szürkeségéből. A sziget egy hatalmas bejárható terület, ahol kedvünkre gyilkolászhatjuk a sápadt arcúak családját, feltéve, ha kedvünk támad kirándulni egy kicsit. De dönthetünk úgy, hogy megmártózunk a közeli tengerben, vagy végigrohanhatunk a homokos strandon, benézhetünk a női öltözőfülkébe, vagy egyszerűen csak leülhetünk egy szoba sarkába, miközben várjuk a monszunt, amely hamarosan végigsöpör Pápua Új-Guinea partjain.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
FPS-Akció

MEGJELENÉS
2010. 09. 09.

STÍLUSMINTA

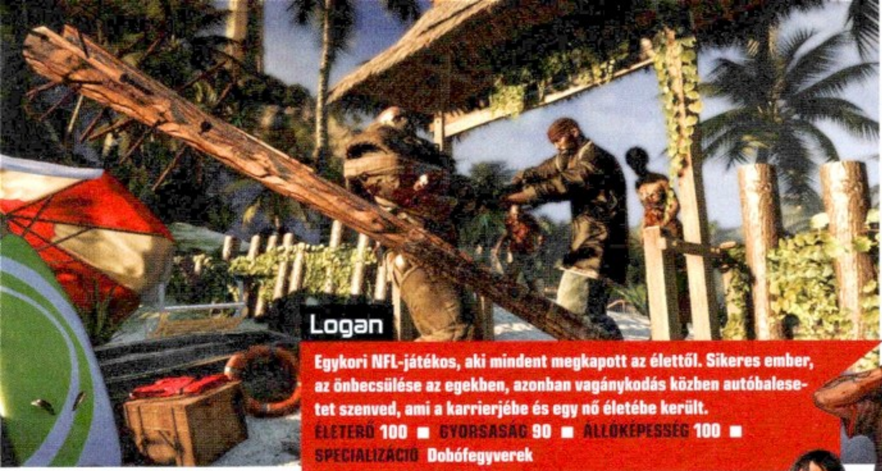
Dead Rising
2006 (CAPCOM)

Borderlands
2009 (2K GAMES)

A több kilométeres gyaloglások helyett szerencsére autókkal is utazhatunk a szigeten, már amennyiben találunk egy működő darabot a közelben. Minden küldetésünk egy menedékházból indul, amelynek falán térképet is találunk. Erre a térképre kattintva akár gyorsutazással is eljuthatunk a távolabbi helyekre, feltéve persze, hogy már felfedeztük azokat. Egyszóval a bejárható terület óriási, mi pedig beporoszkálhatjuk minden zegét-zugát, ami végre egy olyan játékot biztosít számunkra, ahol nem csupán egy csőben kell végigrohannunk az öt órás sztorin.

HULLAJÓ

Persze nem szükséges unalmas túrákat szervezni magunknak, a játék gondoskodik arról, hogy lefoglaljon minket. Nyaralásunk során lépten-nyomon szereplők százaiba botlunk majd, akik kisebb-nagyobb, könnyebb vagy nehezebb küldetéseket bíznak ránk. Van úgy, hogy autóalkatrészeket kell gyűjtenünk, segítenünk kell megjavítani a menedékház antennáját, megszerezni egy kulcskártyát, vagy megtalálni valakit, egyszóval számtalan alkalom kínálkozik arra, hogy megoldjuk az életben maradt nyaralók ügyes-bajos dolgait. Természetesen,

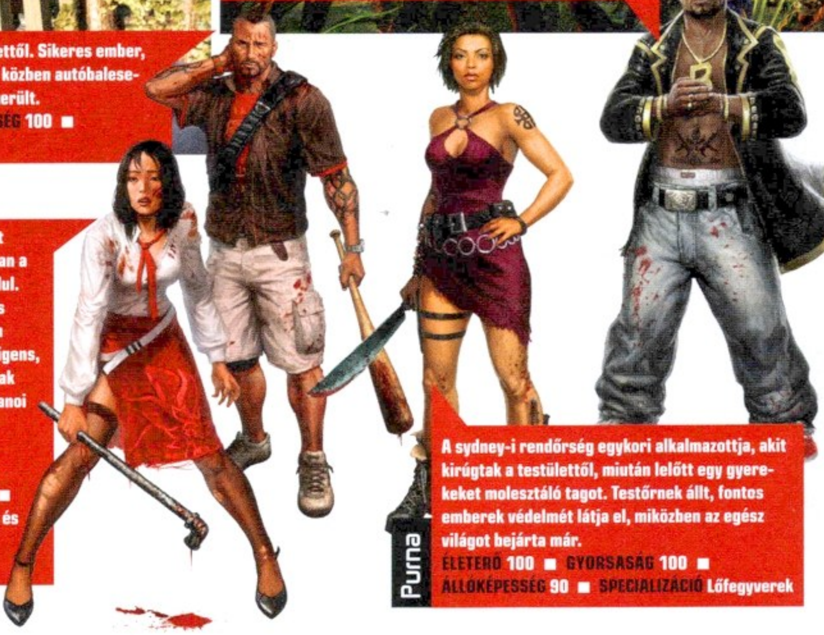


Logan

Egykori NFL-játékos, aki mindent megkapott az élettől. Sikeres ember, az önbecsülése az egekben, azonban vagánykodás közben autóbalesetet szenved, ami a karrierjébe és egy nő életébe került.
ÉLETERŐ 100 ■ GYORSASÁG 90 ■ ÁLLÓKÉPESSÉG 100 ■ SPECIALIZÁCIÓ Dobófegyverek

Sam B.

Egyslágeres rap-énekes, akinek hírneve alaposan megkopott már. A Royal Palms Resort egyetlen fellépésre szerződtette, hogy elénekelje „Who Do You Voodoo" című slágerét, amit örömmel elfogadott. Erős, magabiztos és büszke ember.
ÉLETERŐ 100 ■ GYORSASÁG 90 ■ ÁLLÓKÉPESSÉG 100 ■ SPECIALIZÁCIÓ Zúzófegyverek



Xian Mei

A Royal Palms Resort alkalmazottja, ahonnan a játék története is indul. Kínai születésű, ott is nevelkedett. Gyorsan tanul, rettentő intelligens, sportos hölgy, aki csak nemrég érkezett a Banoi szigetre.
ÉLETERŐ 90 ■ GYORSASÁG 100 ■ ÁLLÓKÉPESSÉG 100 ■ SPECIALIZÁCIÓ Vágó és szúró fegyverek

Purna

A sydney-i rendőrség egykori alkalmazottja, akit kirúgtak a testülettől, miután lelőtt egy gyereket molesztáló tagot. Testőrnek állt, fontos emberek védelmét látja el, miközben az egész világot bejárta már.
ÉLETERŐ 100 ■ GYORSASÁG 100 ■ ÁLLÓKÉPESSÉG 90 ■ SPECIALIZÁCIÓ Lőfegyverek

ahogy a mese is mondja, jó tett helyébe XP jár, ezért aztán érdemes minél több ember kedvére tenni, már amennyiben időnk engedi. A tapasztalati pontok gyűjtögetése idővel szintlépéshez vezet, mely során új képességekhez jutunk, amelyeket három különféle képességfán választhatunk ki magunknak. Ezekből a képességfákból kettő minden szereplőnél ugyanaz (Combat és Survival, vagyis a harcot és a túlélést segítő skillek), egy pedig attól függően változik, kit választunk indulás előtt. Ezeknek a képességeknek a segítségével hajíthatunk messzebbre tárgyakat, üthetünk erősebbeket, növelhetjük a kritikus sebzés találati esélyét, csökkenthetjük fegyvereink amortizálódását, vagy egyszerűen csak megtanulhatunk zárakat feltörni.

A tapasztalati pont mellett különféle fegyvereket is kaphatunk ajándékba egy-egy sikeres küldetésért, egy húsvágó bárd például simán aranyat ér a szigeten. Legalább ötvenféle fegyvernek alkalmas tárgy kapott helyet a Dead Islandben, a legegyszerűbb dolgoktól (evezőlapát) egészen a komoly lőfegyverekig (Kalasnyikov). Sajnos a gyakori használattól ezek a tárgyak elég gyorsan amortizálódnak, ezért folyamatosan figyelnünk kell, hogy mit tudnánk magunkhoz venni, amivel péppé zúzhatunk pár zombifejet, vagy levághatunk pár kiálló végtagot. Zöldfülű zombiaprító kisiparosként még csak kettő, de később akár nyolc tárgyat is cipelhetünk magunkkal, alkatrészekből viszont végtelen mennyiségűt vehetünk magunkhoz.

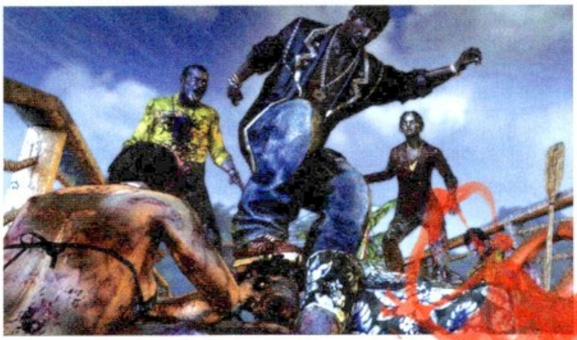
Lehet, hogy a tűzfegyverek a hatékonyabbak a zombik ellen, de az is biztos, hogy a szöges baseballütő a legnagyob poén

Külön öröm volt látni, hogy egyes tárgyakat kombinálhatunk egymással, már amennyiben rendelkezünk a módosításhoz szükséges tudással, valamint a szükséges alkatrészekkel. Ezeket a fejlesztéseket a munkapadokon végezhetjük el, melyekből jó néhányat találhatunk a szigeten. A műhelyben egyébként akár meg is javíthatjuk a rossz állapotban lévő fegyvereinket. Rögtön a játék elején kapunk majd egy Nail'd nevű kiegészítést, amivel tárgyakat kombinálhatunk szögekkel, de lesz például elektromos kés is, amikhez persze folyamatos alkatrész-utánpótlás is szükséges.

Az egészben egyébként csak az nem volt teljesen világos, hogy miért kell pénzt fizetnünk azért, ha javítani akarunk valamit a munkapadon, de annyi baj legyen. Szerencsére pénzt rengeteg helyen találhatunk, a földön heverő bőröndökből, táskákból, halott zombikból elég gyorsan megszedhetjük magunkat. Emellett számtalan különféle komponens is gazdára vár a legeldugottabb helyeken (ragasztószalag, szög, stb.), melyek segítségével elvégezhetjük azokat a bizonyos módosításokat. Azok, akik már játszottak a Dead Rising 2-vel, valószínűleg mostanra már észrevették a hasonlóságokat a Capcom játéka és a Dead Island között, melyek mellett mi sem tudtunk elmenni szó nélkül. Nos igen, sajnos eredetiségben túl sok újat nem tud felmutatni nekünk a Techland alkotása, de amennyiben sikerül más játékokból hatékonyan „kölcsönözni" az ötleteit, egyetlen rossz szavunk sem lehet.

FEL! TÁMADUNK!

Még nem beszéltünk a legfontosabbról, a harcrendszerről. Azt bizonyára már észrevettétek, hogy a legtöbb zombis játékkal ellentétben a Dead Islandet FPS-nézetből irányítjuk, ami közelharcra kihegyezett játékoknál még nem igazán működött. Szerencsére a Dead Island esetében sikerült elég jól megoldani a dolgot, egyáltalán nem hiányzik, hogy lássuk, mi van a hátunk mögött. Sőt, ettől még izgalmasabb az egész, hiszen a



Ne félj használni a lábad, ha eláraszt a túlerő: fuss el vagy rúgj meg, akit csak érsz

Az elektromos sokkolóval keresztezett kalapács hasznos társunk lehet

Használat után eldobandó

Egyetlen fegyverrel végigvinni egy zombis játékot nem menő. Ráadásul nem is lehetséges, hiszen ezek az eszközök a használattól darabokra hullanak, a félkemény zombifejeken gyorsan elkopik még a legtutibb katana is. Szerencsére a Dead Island lehetőséget nyújt a fegyverek megjavítására, már amennyiben eljutunk egy munkapadhoz, ahol pénzért bármilyen kopott eszközből újat varázsolhatunk. Ugyanitt különleges tárgyakat is készíthetünk a megfelelő alkatrészek és tudás birtokában, olyanokat, mint például a szöges baseballütő vagy az elektromos szeletelő.

hangok hallatán ide-oda kapkodjuk majd a fejünket, s mindig csak az utolsó pillanatban vesszük észre, hogy drága halott barátaink nyelves puszira ácsingóznak.

Ahogy fentebb már említettük, szinte bármilyen tárgy használható fegyverként, de persze minél élesebb vagy nehezebb valami, annál hatékonyabban küzdhetünk a zombisereg ellen. Célozhatunk fejre, testre, karra és lábra is, és ezt érdemes észben tartani egy-egy támadás alkalmával. Ha például egy olyan zombit látunk, akinél valamilyen fegyver van, akkor érdemes lecsapni a kezét. Ha gyorsan rohamoznak felénk, akkor célozzunk a lábra, az majd biztosan lelassítja vagy megállítja őket. Ha kritikus sebzést szeretnénk bevinni, akkor pedig adjunk a fejüknek! Szerencsés találat esetén eltörhetünk egy csigolyát vagy lábszárcsontot, ami miatt majd kétszer is meggondolja a drága, hogy felkeljen-e újra. Ha pedig túl közel kerülnek hozzánk, akkor rúghatunk, fejükhöz vághatunk valamit, illetve csápolhatunk a kezünkben lévő tárggyal, de fontos, hogy figyeljünk az állóképesség-mutatónkra! Ha ez lemerül, akkor védtelenek leszünk a harapásokkal szemben, s még elmenekülésre, futásra sem lesz erőnk. Külön érdekesség, hogy nem csak a kezünkben lévő tárgyakat, hanem a környezetet is használhatjuk fegyverként. A sok grillpartinak és a folyamatos építkezéseknek hála számtalan propán-bután és szén-dioxid palack hever szerte-széjjel a szigeten, melyeket csak be kell céloznunk a kezünkben lévő eszközzel, és ha eltaláljuk, kirobbanó lesz a siker. No persze ez nem túl életszerű, de kit érdekel: a lényeg, hogy cafatokra téphetünk egy rakás zombit.

Vezethetünk majd járműveket is – mármint ha épp hagyják

Elsőre kicsit szokatlan lesz az FPS-nézet, de pár perc alatt bele lehet szokni a jól használható rendszerbe

Apropó zombik! A történet előrehaladtával együtt a kihívás is növekszik, ezért áldozataink is számtalan formában és stílusban bukkannak fel a szigeten. Ott vannak természetesen a lassú, tényleg agyhalott zombik, akiket gyerekjáték lesz elintézni. Ezekből van a legtöbb, melyeken egy idő után már egyáltalán nem vicces áthajtani autóval, vagy evezőlapáttal tarkón vágni őket (na jó, de igen). Később megjelennek a mini-bossok is, akik egyetlen ütéssel képesek odébb hajítani minket, amitől csak nagy nehezen leszünk képesek magunkhoz térni, vagy azok, akik buldózerként megpróbálnak maguk alá temetni minket. Akad olyan is, aki felrobban, ha közel kerül hozzánk, vagy olyan, akinek gyorsasága a legerősebb fegyvere. Bár lehet, hogy egyesek számára illúzióromboló lesz, de minden zombi feje felett látható egy csík, amiben életereje és annak aktuális szintje követhető. Nos valóban, nem túl életszerű a dolog (nem úgy, mint a zombik), de legalább arra jó, hogy csak addig püföljük őket, ameddig muszáj. Macerás dolog új fegyvert találni, ha eltörik az aktuális.

HALÁLI HULLÁK HAJNALA

Nem tudjuk, hogy a közeli képeken mennyire jön át a látvány, de az biztos, hogy a Techland ezen a téren kivételesen jól szerepelt. Legújabb motorjuk, a Chrome 5 nagyszerűen vizsgázik a Dead Island alatt (a Call of Juarez: The Cartelt most felejtsük el gyorsan), a paradicsomi táj lélegzetelállítóan jól néz ki. Mindent buja növényzet takar, az épületbelsők aprólékosan kidolgozottak, a türkizkék tenger pedig tényleg meseszép. Nagy kár, hogy az egészbe belerondítanak a zombik. És nem csak azért, mert mindent összebeleznek, hanem sajnos a játékosmodellek bevilágítása és úgy általában a fény-árnyék hatások egy kicsit összecsapottnak tűntek számunkra. A négyfős kooperatív játékmódot sajnos nem tudtuk kipróbálni, ezért az értékelést lehagytuk cikkünk végéről, mindenesetre azok alapján, amit eddig láttunk, nagyon elrontani ezt a játékot már nem lehet.

www.pcguru.hu/880

»Nem mondom, hogy nagy elvárásokkal álltam neki a játéknak, de nagyjából 3 perc kellett ahhoz, hogy elkapjon a gépszíj. Remek játék, de a végső értékeléshez még sok mindent látnunk kell.

»CHRIS

PRO
A különböző helyekről összegyűjtött elemek jó elegyet alkotnak ebben az aktuális kombinációban is.

KONTRA
A kooperatív multit nem láttuk még, szóval lehet, hogy azt elszúrták (de nem hinnénk)

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Gearbox**

MŰFAJ **FPS**

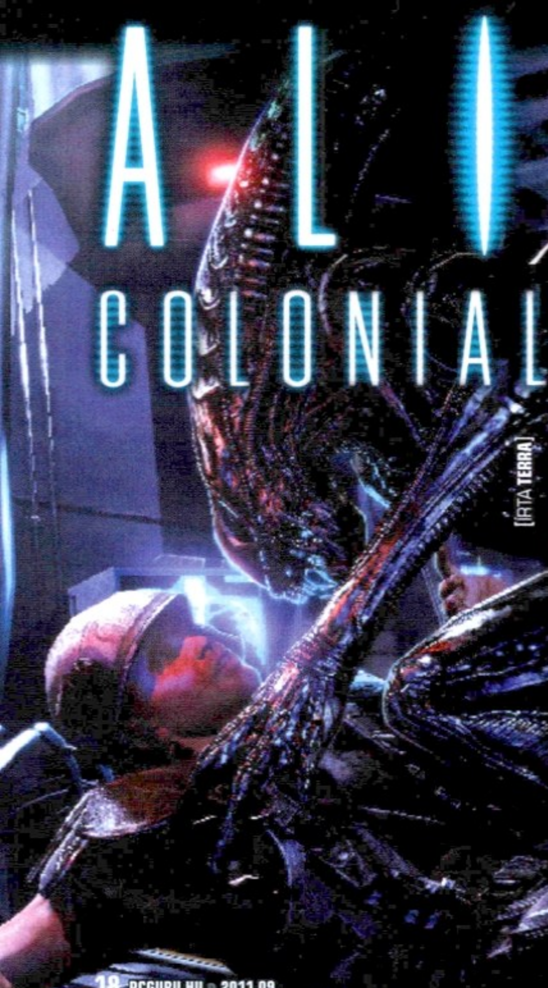
MEGJELENÉS **2012. tavasz**

STÍLUSMINTA

Aliens vs. Predator 2010 (SEGA)

Aliens versus Predator 1999 (FOX INTERACTIVE)

ALIENS™ COLONIAL MARINES



[ÍRTA TERRA]

FILMFELDOLGOZÁSOK... KELLENEK A FRANCNAK. NA DE MI VAN AKKOR, HA EGY JÁTÉK EGY NEM LÉTEZŐ FILMET AKAR FELDOLGOZNI? SŐT, HA MAGA A JÁTÉK A FILM? LÁTSZÓLAG ÉRTELMETLEN KÉRDÉSEK EZEK, PEDIG AZ ÚJ ALIENS-JÁTÉK VALAMI ILYESMINEK KÉSZÜL

Ezen a címen már 2001-ben dolgozott a Fox egy FPS-en, majd miután az a projekt szép csendben kimúlt, a Sega szerezte meg a xenomorf-jogokat. Eddig nem igazán hoztak össze emlékezeteset ebben a világban (az Obsidian-féle RPG-t lelőtték, az AvP pedig csak rémálmainkban tűnik fel nagyritkán), de most a Gearbox stúdióval karöltve készülnek nagyot robbantani.

RÉGI ISMERŐSÖK

A Colonial Marines (ugyanaz a játék, amit 2008-ban mi is bemutattunk, csak azóta szinte minden átalakult benne) látszólag tökéletesen illeszkedik a Gearbox hagyományaiba: kooperatív akciójáték, négyfős szakaszokkal, intenzív jelenetekkel. Viszont el is tér társaitól: hiányzik belőle a Brothers in Arms-széria taktikussága (ahogy Randy Pitchford, a Gearbox vezető fejlesztője mondja, „egy alien ellen nem taktika kell, hanem rengeteg lőszer"), és a Borderlandsek szabadsága és randomizáltsága.

Az E3-as demó tanulsága szerint egyáltalán nem túlzás az az igencsak marketing-szagú állítás, miszerint a Colonial Marines odafigyelés, támogatás, igényesség szempontjából felfogható egy Aliens-folytatásnak is. Bár Randynek tetszik a film is, szerinte a játék logikusabb, közvetlenebb folytatása az Aliens-nek, mint a tényleges harmadik film. Ráadásul a Fox filmgyártó cégtől is megkap minden támogatást a projekt. A Gearbox a díszletépítők tervrajzai, sosem publikált fényképek, Giger eredeti festményei alapján dolgozik, és mindent megtesznek azért, hogy újjáalkossák és átértelmezzék a jól ismert helyszíneket. Syd Mead tervei, rajzai és James Cameron elképzelései között rengeteg volt, ami végül nem került be az Aliens-be, és ezeket most mind felfedezhetjük majd. A legtöbbet emlegetett jelenet egy feszült hangulatú bújócska a Sulaco űrhajó gőzzel teli zuhanyzóiban, ami végül pénzhiány miatt kimaradt az 1986-os filmből.

RAJONGÓKTÓL RAJONGÓKNAK

Igen, a filmek imádói számára millió apróság lesz szívet melengetően, vagy inkább vérfagyasztóan ismerős. A történet nem sokkal az Aliens eseményei után indul, és a főszerepet az LV-426 kódnevű bolygó, valamint az azon található bányászkolónia kapja. Ez a Hadley's Hope, ami ugyan a filmben felrobbant, de a játék értelmezése szerint csak egy része semmisült meg teljesen, a maradék csak megrongálódott, néhol még a festék sem kopott le a falakról.

Ide érkezik meg a kommandónk, és itt próbáljuk meg felderíteni, hogy mi a fene is történhetett. Hogy a történet milyen új irányba kanyarodik el, azt egyelőre nem tudjuk, az eddig látottak alapján sokáig Ripley és csapata útvonalát követjük. Látni fogjuk a filmben történtek minden nyomát, még az olyan apró részleteket is, mint Bishop fehér nyálkanyoma a raktárban, de az is kiderül, hogy pontosan mi történt Hudsonnel, miután lehúzták a föld alá.

Később meglátogatjuk a Sulaco űrhajót, és Randy Pitchford egyik elszólása alapján az első filmben szereplő idegen űrhajó is feltűnik. Az ismerős dolgok listáján természetesen a fegyverek és az egyéb eszközök is szerepelnek: a hatékony shotgun és a legendás pulzuspuska mellett feltűnik minden pusztító eszköz, amit a filmekben is láttunk (többek között azok a mobil rakétavetők is, melyeknek csak a hatását nézhettük meg). Célzásokat hallottunk arra nézve is, hogy APC-t, vagy éppen repülőt is vezethetünk, de sajnos teljes bizonyossággal nem tudjuk ezt megerősíteni, kérdésünkre csak egy boldog, ravasz mosoly volt a válasz.

INFORMÁCIÓ VAGY HALÁL

Természetesen az Alien- filmek egyik legikonikusabb eszközét, a mozgásérzékelőt is megkapjuk – csak éppen egy kis megkötéssel. A Doom 3 zseblámpájához hasonlóan ugyanis vagy lősz (illetve célzol), vagy a mozgásérzékelőt bámulod, a kettő egyszerre nem megy. Meglátjuk, lesz-e ebből is botrány... A Wii U verzió mindenesetre itt előnyt élvez, hisz az új gép extráját legjobban bemutató módon a mozgásérzékelő a kontroller képernyőjén jelenik meg.

Aki látta az Aliens-t, annak bizonyára az egyik első kérdése, hogy a hatalmas exoskeletont lehet-e majd vezetni. Ripley ugye ezzel ölte meg az idegen királynőt, és igen, te is játszhatsz majd vele. Hogy pontosan ki ellen fogod bevetni ezt a gépet, az egyelőre nem tiszta. Már csak azért sem, mert a Gearbox engedélyt kapott új ellenfelek megalkotására, és az általunk látott demó alapján nem is fogták vissza magukat. Az egyik új bestia Crusher névre hallgat, illetve dehogy hallgat, egy minden eddiginél terjedelmesebb jószág, a fejét védő hatalmas páncéllal. Természetesen magyarázat is van az új lényekre, mégpedig a nukleáris robbanást követő mutáció.

Ha minden filmfeldogozás ilyen minőségű lenne, repesve várnánk a hollywoodi csodák játékváltozatának megjelenését

MOZGÁSÉRZÉKELŐK TÚLTERHELVE

A körülbelül fél órás bemutató során a játéknak csak az egyik szeletét láthattuk: a vad akciót. Amikor a négy kommandós – néha, általában igen rövid időre csatlakoznak hozzánk egyéb katonák is – együtt tud manőverezni, tűz alá venni az idegeneket, nincs sok gond, hisz ilyen túlerővel még a savat „vérző", plafonon közlekedő, ezerfogú idegenek sem tudják felvenni a harcot. A Gearbox fejlesztőinek feladata tehát az, mint azt Randy Pitchford elmondta, hogy megpróbálják minél sűrűbben, minél változatosabban feldúlni ezt az ideális helyzetet. Mindegy, hogy a lábunk alatt szakad be a savtól meggyengült rácsozat, vagy a falon áttörő Crusher szedi szét a csapatot, végül mindenki kétségbeesetten próbál visszajutni társaihoz. Ez főleg a négyfős kooperatív módban (bármikor lehet csatlakozni vagy kilépni) lesz izgalmas, amikor ezekben a helyzetekben mindenkinek más és más utat kell bejárnia. Ezek a szakaszok nem túl hosszúak, de mindenképp ezek lesznek a leghorrorisztikusabb pillanatok.

Egy rossz mozdulat, és máris elveszted a fejed, érdemes hát mindent alaposan átgondolni

Ezt a lassabb ütemű, horrorisztikus játékmenetet nem láttuk még, de a fejlesztők elmondása szerint itt inkább a Dead Space-t idézi a játék, mint bármelyik pörgős FPS-t: gépeket kell bekapcsolni, a fényben kell maradni, minden szekrénybe be kell nézni, hátha valami használhatót találunk. A játék igen hangulatos, és a demó okosan variálja a lassabb, feszültebb részeket a totális akcióval, úgyhogy sok panaszunk nem lehet. Az egyik megemlítendő dolog mindenképpen a grafikára vonatkozik: noha addig semmiképp nem mennénk el, hogy lerondázzuk a Colonial Marines-t, az általuk is felhozott Dead Space (még az első rész is) azért látványosabb volt. Mert jó dolog, hogy minden fény és árnyék dinamikus hatású, de ez egyelőre túl szögletes, túl mesterséges hatást kelt. Igaz, a megjelenésig még sok idejük van ezen dolgozni, s igazából a horrorhatás, a filmeket idéző eszelős hangulat így is megvan.

A másik dolog inkább már személyes ízlés kérdése: a fontosabb jeleneteket, sőt, a főellenfelekkel (mint a Crusher volt a demóban) vívott küzdelmeket sokhelyütt QTE-jelenetekkel oldották meg. Azaz a háttérben fut a látványos videó, neked meg a képernyőn felvillanó gombokat kell lenyomnod villámgyorsan, hiba nélkül. Nekem speciel nem tetszett ez a megoldás, de az tény, hogy így látványosabb pillanatokat lehet összehozni (az más kérdés, hogy mivel a játékos a gombnyomási parancsokra koncentrál, ezekből mennyit fog fel).

A Colonial Marines izgalmas és hangulatos játék lesz, amely kiválóan ötvözi az akciót és a horrort. A filmek rajongóinak tökéletes kiszolgálása még vonzóbbá teszi, ráadásul a multiplayerrel kapcsolatos tervekről – már a koop lehetőségen túl – még nem is hallottunk. Ha kicsit csiszolnak még a látványon, tavasszal igen jól fogunk szórakozni!

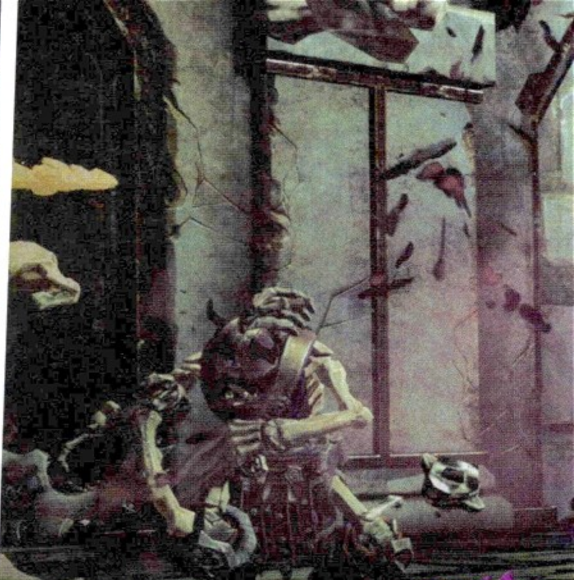
CRUSHER – A PÁNCÉLOZOTT HALÁL

Bár a hangulat a filmekét idézi, azért nem lesz minden ugyanolyan: ellenfelek terén jut majd néhány kellemetlen meglepetés a gyanútlan játékosoknak – például a keményfejű Crusher személyében.

www.pcguru.hu/1196

»A Gearbox kezében jó helyen van a játék: a látottak alapján a tömegjelenetek ütni fognak, már csak a horroron és a külsőségeken kell picit faragni.

PRO	KONTRA
Úgy tűnik, sikerül élvezetes harcrendszert varázsolni a játékba.	Az általunk látott változat még nem a végleges termék – legalábbis reméljük.



DARKSIDERS® II

[IRTA BP] **Különös mese életről és halálról, túlvilágról és apokalipszisről, ahol az emberiség és az univerzum sorsa, furcsa képzavarral élve, a Halál kezében van. Tarts velünk, ez itt az Apokalipszis Most legfrissebb száma!**

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Vigil Games

MŰFAJ
Akció-kaland

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Darksiders
2010 (THQ)

A Darksiders konzolos – de különösképp PC-s – platformokon való feltűnése a tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt, melyet nem csak mi, de a világsajtó és a játékosok is egyaránt kitörő lelkesedéssel fogadtak (a milliós eladásoknak hála a kiadói feladatokat ellátó THQ is elkötelezte magát a sorozat folytatásait illetően). Az apokalipszis négy lovasa közül Háborút, vagyis War karakterét fókuszba helyező külső nézetes akciójáték igazi csemege volt a stílus rajongóinak, főképp azért, mert a gyors és látványos játékmenetet mesterien szőtték át a nemkülönben parádésra sikerült logikai fejtörők és kalandelemek (ez a különleges elegy leginkább a Nintendo The Legend of Zelda sorozatára volt jellemző, amelynek egyedi hangulatvilágát azóta sem tudta túlszárnyalni egyetlen stúdió sem). Ehhez azonban szükség volt a Darksiders világát megálmodó Joe Madureira eltökéltségére és fanatikusságára. A Vigil Games fejlesztőstúdió társalapító képregény-iparági veteránjának (aki többek között a Marvel képregénykiadó egyik író-rajzoló üstököseként olyan címekkel büszkélkedhet, mint az Uncanny X-Men, vagy a Battle Chasers széria) látásmódja szinte letagadhatatlanul vonul végig a teljes játékon. A nyugati és ázsiai kultúrát egészen egyedi módon ötvöző művészeti stílusa nagyban hozzájárult a játék sikeréhez.

VISSZA A JÖVŐBE

Szürke, álmos reggelen érte az emberiséget a világvége, ahol a földlakók, az angyalok és a démonok vívnak gigászi harcot egymással, az előbbiek totális kudarcával.... A Darksiders kerettörténete ebbe a forrongó

Gonosznak lenni jó, de azért régen rossz, ha az apokalipszis lovasán, Halálon múlik az emberiség jövőjének alakulása

és cselszövéssel átitatott helyzetbe helyezi a játékost, ahol úgy tűnik hiábavaló volt a Teremtő, a Menny és a Pokol egyensúlyi rendszere, hiszen a politikai és belső hatalmi harcok tényleg idő- és univerzumállóak. Az első részben leginkább a háttértörténettel és a különböző síkok egyes szereplőivel ismerkedhettünk meg, hogy a folytatásban kibogozhassuk, kik is állnak valójában az ármánykodás hátterében. Minthogy azonban a megszállott játékosokból és a már kipróbált, bizonyított szakemberekből verbuvált fejlesztők szeretik saját magukat is új kihívások elé állítani, a Vigil munkatársai egy igen különös formáját választották a történet továbbvezetésének: először is nemcsak az ilyenkor szokásos új helyszíneket és fegyvereket tartalmazó formulát alkalmazták, hanem új főhőst is választottak maguknak Halál, vagyis Death képében. És ha még ez sem lett volna elég, a cselekményszál idővonalát is megbabrálták, így – bár az első résszel párhuzamosan halad majd a történet, mégis – egy teljesen más síkon zajlanak a folytatás eseményei. De mintha túlságosan előreszaladtunk volna a történetben...

A legutóbbi hétvégémen, amikor – leginkább néhány emlékem felfrissítése, és felidézése végett – újból leporoltam a Darksiders első részét, azon kaptam magam, hogy gyakorlatilag napokig képtelen voltam elszakadni a kontrollertől, és egészen addig nem bírtam letenni, míg elejétől a végéig végig nem játszottam. Az aprólékosan kidolgozott játékmenet és a lebilincselő történetszál teljesen magába szippantott, így magunk között szólva egy kicsit félve tekintettem a folytatás elé, hiszen igen nagy kockázatot vállalnak a fejlesztők azzal, hogy egy szinte tökéletes koherenciát mutató elegyet bontanak meg, illetve próbálnak meg továbbfejleszteni... Egészen addig, amíg Marvin Donald játékdirektor sztoikus nyugalommal nem csitította minden kétségemet: állítása szerint ugyanis az első rész hatalmas ellenszélben született, akkor egy frissen toborzott fejlesztőcsapattal éppen csak megalapított stúdió dolgozott első játékán, amihez ráadásul még a motor sem állt rendelkezésre. Mindez azonban a második résznél már nem okozhat problémát, hiszen a játék alatt futó technológia csúcsra járatva, a csapat több évnyi tapasztalattal betárazva vágott bele a fejlesztésbe. Az első rész készítése közben levont tanulságokkal és a tanult finomhangolásokkal gyakorlatilag egy álomfolytatást készíthetnek. Mit is mondhatnánk minderre? Ámen!

ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET

A történet szerint amikor a Tanács felsorakoztatta az apokalipszis megmaradt lovasait, hogy tájékoztassa őket War (Háború) gyanús szerinti esküszegéséről (amivel idejekorán a pusztulást hozta az emberiségre), Death (Halál)

HALÁL LOVA

Ellentétben a Darksiders első részével, ahol War harci paripája, Ruin már csak a fejlesztés végső stádiumában került a játékba (ezzel igen csak korlátozva annak felhasználási lehetőségeit), Death hátasa, Despair teljes értékű szerephez jut, az első pillanattól kezdve (persze a Serpent Hole továbbra is jelen lesz, tovább csökkentve az átfutási időt a már bejárt területek között). Az ígéretek szerint számos puzzle megoldásához lesz szükségünk hűséges hátasunkra, aki további speciális tulajdonságokkal is bírhat majd.

éktelen haragra gyúlt, hiszen elképzelhetetlennek tartotta, hogy a lojális és kötelességtudó testvérét ilyen vádakkal illessék. Mivel úgy gondolta, hogy a kirobbant események egy hatalmas konspiráció alkotóelemei, kénytelen volt saját kezébe venni az események irányítását, és itt lesz az, ahol mi is bekapcsolódunk az alvilági kapcsolatok mentén induló magánnyomozásba. A történet ezen a ponton kanyarodik el a földi sík kézzelfogható valóságától egy festményszerűen sötét, fantasy világ felé, mitikus lényekkel, és még kidolgozottabb bejárható területekkel (a Darksiders II-ben helyet kapó helyszínek megközelítőleg a dupláját teszik majd ki az elődben látottaknak).

Ezek az alvilágban elterülő, hatalmas helyszínek ráadásul sokkal változatosabbak lesznek, mint amilyen a szürke, kockatömbökből álló betondzsungel volt az első részben, így egyaránt megtalálhatjuk a sivatagos területeket, a középkori városokra emlékeztető katakombákat, vagy a buja növényzettel befuttatott dzsungeles tájakat. Sőt, ezek a terek a szó legszorosabb értelmében kitágulnak majd, immáron nem lesz olyan érzésünk, hogy a négy fal közé vagyunk szorítva, hiszen a legtöbb helyszínen nyílt, szabadon bebarangolható óriási távolságok várnak felfedezésre (ebben a már az első részből is nagy szolgálatot tett féregjáratok lesznek segítségünkre, melyek használatával könnyedén levághatjuk az utat a térkép akár két átellenes pontja között is).

További újítás, hogy jóval tagoltabbá válik a helyszínek többsége is (pláne hogy 4-5 nagyobb központi csomópont is szerepel a tervek között, amelyek további területekre bomlanak majd), lehetőséget biztosítva számunkra, hogy megismerkedhessünk számos másodlagos karakterrel és azok mellékküldetésével. Az első részben mellénk szegült beépített segítő szerepe megmarad, ámbátor némileg átalakul: Death állandó társa ezúttal ébenfekete hollója lesz, aki ugyan nem károg feleslegesen (így nem is beszél), de ha hasznos tárgyat vél felfedezni, akkor csőrével megbökve azt felhívhatja rá a figyelmünket, vagy teljes tanácstalanság esetén a megoldás kulcsa felé repülve életmentő útmutatást nyújthat a folytatást illetően. Szintén pozitív fejlemény, hogy Warhoz hasonlóan Death is megkapja a maga hű hátasát, aki minthogy már a játék legelejétől elérhető lesz, lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy bevonják jó néhány fejtörő megoldásába is...

KINCS, AMI NINCS

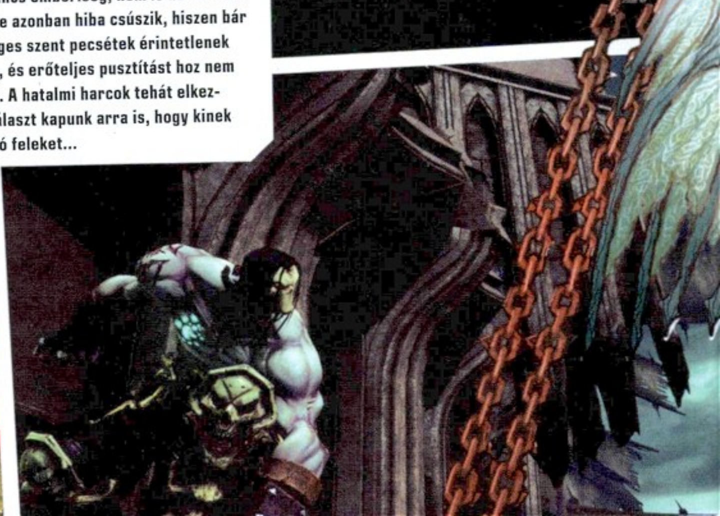
Az apokalipszis hírhedt lovasa (aki a Hollóból is ismerős Michael Wincott hangján szólal majd meg) teljesen eltérő egyéniséggel bír az előző epizód főhőséhez, Warhoz képest – míg utóbbi inkább zömökebb, agresszívabb típusú harcos volt, Death egy igazi akrobata: vékonyabb, szálkásabb testalkatának köszönhetően sokkal fürgébb, dinamikusabb mozdulatokra képes, ami már rögtön az alapmozdulatainál feltűnik. Death repertoárjából kikerül a védekezés, így az ellenfelek elől inkább csak elhúzódni tud, de ezt ellensúlyozandó, sokkal gyorsabb sprintekre lesz képes, ezáltal például rövid ideig még akár a falra felfutás sem okoz majd problémát neki. Ez a fajta vérfrissítés az animátoroknak is rengeteg lehetőséget biztosított, hogy többek között kiélhessék mozgásfázis-készítési vágyaikat – hiszen Death harcmozdulatai is jócskán kiegészülnek –, az új mozgásoknak köszönhetően gyakorlatilag sokkal gördülékenyebb animációkat kapunk (amelyek így kevésbé válnak monotonná és repetitívvé, ez főleg a több mint húszórányi játékidőnél képes különösen meghálálni magát). További jó hír, hogy ezáltal a kombórendszer is felgyorsul, valamint azzal, hogy megmaradt a démoni átalakulás lehetősége, további kombinációs lehetőségekkel bővül a tárházunk.

Mindig jól jön, ha van segítség: Halál figyelmét hűséges hollója hívja majd fel a fontos részletekre

Az első rész hiányosságai közül talán a karakterfejlődés teljes mellőzése volt a legszembetűnőbb. A fegyvereink rendelkeztek ugyan tapasztalati pontokkal, és a különböző extra mozgások megvásárlásával erősebbé is tehettük őket, mindeközben karakterünk maga jottányit sem fejlődött. Nos, a folytatásra becsempészett, és kifejezetten hangsúlyos szerepet kapó RPG elemek megjelenésével mindez immáron a múlt homályába vész – ezúttal ugyanis komplett képességfa áll a játékos rendelkezésére, hogy a szintlépésekkor kapott pontokból különböző irányokba fejleszthesse a karakterét. Így csakis rajtunk múlik, hogy inkább a gyorsaságra és akrobatikusságra gyúrunk, vagy egy strapabíróbb, harcedzettebb karakter felé mozdulunk, de

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A történet retorikája szerint a világmindenséget alkotó Teremtő próféciája kimondja, hogy az emberiség sorsdöntő tényező lesz az örökös harcban álló Menny és Pokol háborújában. Az angyalok részéről kezdeményezett háború ezért az emberiség teljes pusztulását célozza, hiszen ha nincs emberiség, nem is állhatnak a démonok oldalára a küzdelmekben. A cselszövésbe azonban hiba csúszik, hiszen bár az apokalipszis lovasainak megidézéséhez szükséges szent pecsétek érintetlenek maradnak, mégis megjelenik a legkonokabb lovas, és erőteljes pusztítást hoz nem csak az emberiségre, de az angyalok seregeire is. A hatalmi harcok tehát elkezdődtek, a második részben pedig remélhetőleg választ kapunk arra is, hogy kinek állhatott érdekében megtéveszteni a szemben álló feleket...



TÁRGYAK ÉS FEGYVEREK

A második részben debütáló lootrendszernek hála szinte minden elnáspángolt ellenfél elhullajt majd valamilyen tárgyat vagy kisebb pénzösszeget a halála után. Ezek az apróságok, illetve fegyverek Death különböző tulajdonságait hivatottak tovább erősíteni, sőt, az egyes fegyverek különböző szakaszokban ugyan, de egyenként is upgradelhetők. A különböző hatótávolságra működő eszközök között találhatunk elhajítható bombákat, tőröket, szablyákat, kisebb távolságra ható csuklóra szerelhető karmokat, tüskés boxert, vagy egész estés, főleg messziről használható baltákat, kaszákat és lándzsákat is.

Most komolyan, mégis ki lenne jobb főszereplő egy akciójátékban, mint maga a Halál? Chuck Norris? Hagyjuk már!

orientálódhatunk akár a mágia és a varázslás felé is. A skillfába pakolható pontok taktikus módon úgy adagolódnak, hogy egyetlen végigjátszás alatt semmi esetre se tudjunk minden lehetőséget kiaknázni, így valamelyik irányba mindenképpen el kell majd indulnunk. Döntéseinkhez további segítséget nyújthatnak az ellenfeleink által elejtett tárgyak (vagy aranytallérok), amivel a fejlesztők reményei szerint nemcsak a karakterünk tulajdonságait befolyásolhatjuk, de még az is elkerülhető, hogy a hosszú órákig nyúló kaszabolás egysíkúvá váljon. Számos különböző ponton aggathatunk kiegészítőket a karakterünkre (váll-lapok, mellvértek, bakancsok, karpántok), és ezek azonnal megjelennek Death testén is, így mindenki kialakíthatja a saját játékstílusához és ízléséhez legjobban passzoló főhőst.

EBEK URA

A Darksiders II fegyver- és eszköztára is átalakul némileg: sokkal több harceszköz, ugyanakkor kevesebb egyéb tárgy áll majd rendelkezésünkre – igaz ez utóbbiak jóval összetettebb feladatokra is képesek lesznek, mint amire az első részben használtuk őket (mélyebb részletekbe azonban sajnos egyik meginterjúvolt fejlesztő sem volt hajlandó belemenni). Az eddig ismertetett eszközök közül a teleportálásra használható Void Walker immáron biztosan visszatér, és az Abyssal Chainként megismert láncos lasszó is helyet kap a repertoárban – igaz ezúttal Ghost Hook néven. A harmadik kiegészítő kilétét egyelőre jótékony homály fedi, de nem lennénk meglepve, ha valamilyen formában bekerülne az időmanipuláció is a képletbe...

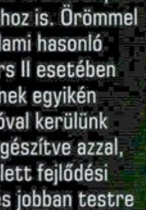
Persze valahol mélyen a sorozat lelke mégiscsak a harcrendszer marad, így a fegyverek esetében jóval nagyobb léptékű pozitív változással számolhatunk. Annál is inkább, hiszen most már kedvünkre válogathatunk a közelre és távolra ható eszközök között. Bár Death alapvető fegyvere a dupla pengéjű kasza, a különböző mozdulatoknál ezt többféleképpen is hasznosíthatja, hiszen a sarlói leválaszthatóak, valamint egyes csapásoknál maga a fegyver is formálódhat, más alakot vehet fel (ennek leginkább csak látványbeli jelentősége van, viszont amilyen hülyén hangzik, annál jobban néz ki). Emellett keríthetünk magunknak hatalmas pusztítást végző, lomha kalapácsot, ami nagy területen és távolról is hatásos lehet, de a fürgébb ellenfelek ellen hatékonyabb megoldásnak tűnhet egy gyors ütésváltás, melyhez ökleinkre csatolható extra eszközeinket használhatjuk. Szintén ide kapcsolódó örömteli fejlemény, hogy az első részben tapasztalt félreérthető találati rendszer is teljes ráncfelvarráson esett át, így immáron tökéletesen egyértelműen látható, ha sikeres találatot vittünk be ellenfeleinken, vagy éppen leblokkolták csapásainkat.

APOKALIPSZIS MOST

Az egész Darksiders-univerzum a Vigil Games lehető legambiciózusabb projektje. A fejlesztők egészen odáig merészkedtek terveik vázolásában, hogy a négy apokaliptikus lovassal egyszerre, akár kooperatív játékmódban is leigázhatók lennének az összeesküvés résztvevői. Személy szerint pont ezt a fajta grandiózusságot hiányoltam az első rész során, annál is inkább, hogy a tavalyi év másik meglepően pozitív csalódása, a Castlevania: Lords of Shadow bemutatta hogyan lehet kreatívan és látványosan hozzányúlni akár a több képernyőt elfoglaló monstrumokhoz is. Örömmel konstatáltam hát, hogy valami hasonló van készülőben a Darksiders II esetében is (mindjárt az első helyszínek egyikén egy hatalmas, kétfejű kígyóval kerülünk közelebbi kapcsolatba), kiegészítve azzal, hogy bevezetnek egy komplett fejlődési rendszert, ráadásul több és jobban testre szabható fegyvereket, mellékküldetéseket, valamint sokkal-sokkal nyitottabb helyszíneket kapunk. Csak győzzük kivárni, míg megjelenik...

www.pcguru.hu/1919

»Már az első rész is meglepően jól sikerült, és a folytatás pont a megfelelő irányban lépdel. Vannak ugyan kérdőjelek, de legalább attól nem kell félni, hogy teljesen eltolják a játékot.



»BP

PRO	KONTRA
Pezsdítően ható RPG elemekkel, karakterfejlesztéssel és új helyszínekkel bővített játékmenet.	A történet igazi folytatása már smafu?! Továbbra sincs Multiplayer?!

[ÍRTA BP]

FAR CRY 3

Pokoli vakáció egy egzotikus trópusi szigeten: az őslakosok bekattantak, a barátnődet elrabolták, te pedig egyedül vágsz neki a vadonnak, hogy kiszabadítsd. Vajon mennyi esélyed van a túlélésre? A Far Cry 3 erre keresi a választ.

Nem csoda, hogy a legtöbbet a francia kiadó standjánál időztünk az 2011-es E3 alkalmával, már csak azért sem, mert az idei év első és legnagyobb játékos konferenciáján talán a Ubisoft kínálatában robbant a legtöbb bombameglepetés, és kellemes bejelentés egyaránt. Így hát örömünkre szolgált részt venni a zárt ajtók mögött zajló prezentációkon, ahol bepillantást nyerhettünk a Far Cry 3 egyes részeibe, és beszélgethettünk a fejlesztőkkel is.

POKOLI ÉDEN

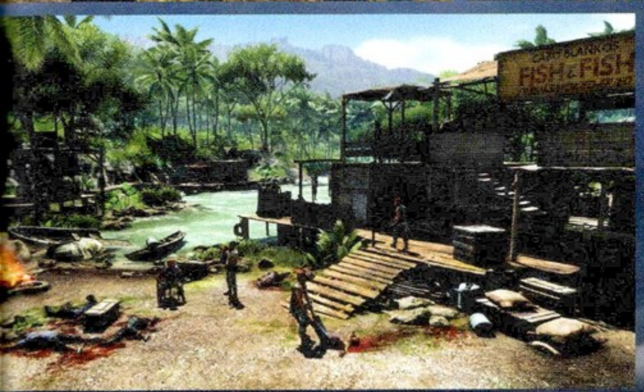
A második rész szavannáit magunk mögött hagyva a Far Cry 3 visszatér a gyökerekhez: a már ismerős trópusi környezetben találjuk magunkat (ámbátor teljesen új helyszínen), viszont egy jóval narratívabb, sokkal sztoriorientáltabb körítést is kapunk, ami – bár a Far Cry 2 alatt is duruzsoló, elképesztő látványvilágot produkáló Dunia motort használja, mégis – számos helyen mutat fejlődést az elődhöz képest. Az első, legszembetűnőbb változást rögtön a karakterek kidolgozottságán figyelhetjük meg, amint a szigeten állomásozó modernkori kalózok szisztematikusan végzik ki fogságba ejtett áldozataikat. A gesztikulációt, hanghordozást és arcjátékot meghökkentő élethűséggel visszaadó bandavezér, Vaas, talán a legjobb példa arra, hogyan kell egy virtuális karaktert élettel megtölteni, egyéniséggel felruházni. Ő csak egyike a játék több tucatnyi fontosabb karakterének, de a különböző frakciók globális háborús konfliktusai helyett ezúttal sokkal személyesebb missziók, az egyének öncélú motivációi, illetve maga az őrület kerül a középpontba. Mert ha még nem említettük volna: a szigeten mindenki megőrült...

A baráti (NPC) karakterek rendszere is átalakul némileg (kevesebb hangsúlyt, de részletesebb kidolgozást, továbbá, sokkal nagyobb szabadságot kapnak, és a maláriaellenes oltással sem kell többet bajlódnunk). Ugyanakkor a szigetet övező misztérium elegendő táptalajt biztosít ahhoz, hogy elmerüljünk a legapróbb részletekben is (a bemutatóban látott ókori eredetű szobrok és a félévszázados repülőgéproncs is számtalan kérdést vet fel, melyeknek utánajárhatunk a játékban).

A Far Cry 3 főszereplője Jason Brody, egy militarista környezetben jártas, keménykötésű legény, akiről a fejlesztők sajnos ezen túlmenően egy cseppnyi információ nem sok, annyit sem voltak hajlandóak az orrunkra kötni – pedig a híres magyar leleményességünket is bevetve zúdítottuk rájuk kérdéseinket. Annyit azért sikerült kiszednünk interjúalanyainkból, hogy főhősünk barátnőjével egyetemben érkezik a szigetre egy kisebb hajón, amit szinte azonnal elsüllyesztenek, oldalbordánkat pedig elrabolják mellőlünk. Ezen kívül homályos utalásokat tettek arra is, hogy a prezentáció során látott fényképezőgép is aktív részese lesz a játékmenetnek (és a történetnek is), de hogy milyen szinten, arra sajnos nem tértek ki. Az egymillió órás játékidő alatt szabadon bejárhatjuk a sziget minden négyzetmilliméterét – ismertette rezzenéstelen és vállfaügynököket megszégyenítő magabiztossággal Jason Vanderberghe, a játék narratív direktora. Kis hatásszünet után kiderült, hogy emberünk tényleg nem viccel, és totálisan komolyan gondolja, hogy a teljesen nyitott terület tulajdonképpen végtelenített órányi szórakozást ígér.

Színpadra!

A játék készítőinek fontos szempont volt, hogy hihető és jól ábrázolt karakterekkel népesítsék be a Far Cry 3 őrültek lakta szigetét, ezért hivatásos színészeket fogadtak fel. Vaas az őrült bandavezér szerepében brillírozó kanadai Michael Mando például az utóbbi évek egyik legnagyszerűbb alakítását nyújtja, bele sem merünk gondolni, hogy mit hozhattak volna ki az L.A. Noire MotionScan technológiájával?!



Annyit sikerült nagy nehezen kihúznunk a veterán játékfejlesztőkből, hogy a Far Cry 3 nagyjából a második rész hosszúságát fogja hozni. (Sajnos a többjátékos módra irányuló kérdéseinket zavart pillantások, néma csönd, és heveny tücsökciripelés övezte, amiből arra következtettünk, hogy valami mégis csak lapul a fejlesztők tarsolyában, azonban az egyre élesebben fenyegető tekintetek kereszttüzében bölcsebbnek véltük befejezni a a kérdéskör boncolgatását).

VÉRVONAL

A Far Cry 3 tehát alapvetően a már kitaposott FPS-ösvényen próbál haladni, jó néhány bevált és bejáratott megoldással. Visszatérnek a vezethető járművek, ugyanakkor kihasználhatjuk a természeti adottságokat is (mint például a tavakat, vagy folyókat, amelyekben elmerülve akár hosszú métereket is megtehetünk lefelé, így még az ellenfeleink elől is elrejtőzhetünk) lesznek fedezékek (amik mögül vakon is lőhetünk), tudunk lopakodni, gyilkolhatunk közelről és hangtalanul (bozótvágó késekkel akár lesből támadva is), s a hátrahagyott testeket elrejthetjük az őrjáratozó bandatagok elől. Az ellenfeleinket átkutatva értékes tárgyakra tehetünk szert (a fegyverek és töltények felhasználását értelemszerűen nem kell túlmagyarázni azon kívül, hogy immáron nem kell az elhasználódásuktól tartanunk, de hogy a különböző tárgyakkal és a pénzzel milyen körülmények között vásárolhatunk új felszerelést magunknak, az egyelőre rejtély maradt). A legtöbb szituációban egyébként többféle megoldás közül is választhatunk, a helyszínek elkészítésénél fontos szempont volt, hogy legalább 2-3 alternatív útvonal és játékstílus is kielégítően képviselje magát (lopakodás, szabotálás, szemből támadás). A jelenlegi állás szerint karakterünk különböző tulajdonságai fejleszthetőek, fegyverhasználata és célra tartása is pontosítható, így érdemes lesz eredményesen és hatékonyan játszani.

A grafika színvonalára jottányi panaszunk sem lehet, sőt a megjelenítés helyenként még rá is licitált az elvárásainkra (a párás levegő ábrázolása a vízesés körül elég rendesen odatette magát), még akkor is, ha a prezentációt az ilyenkor szokásos NASA-kompatibilis PC erőművön tekintettük meg, de legalább biztató jel, hogy valamikor a közeljövőben az emberiség is képes lesz majd olyan konfiguráció megvásárlására, amelyen akadálymentesen futhat a játék. További bizakodásra okot adó fejlemény, hogy a második rész néhány bosszantó hibájával a fejlesztők sem bántak szemérmesen, még jobb mesterséges intelligenciát, a nagyobb távolságok között gyorsléptetést, és játékosbarátabb mentési (checkpoint) rendszert ígérnek a folytatásra. Sajnos további részletek sem a sztorit, sem a játékmenetet illetően nem ismertek, de a jövő évi megjelenésig még egészen biztosan lesz alkalmunk mélyebben is foglalkozni a játékkal itt a PC Guru hasábjain.

A második rész után nagyot lép előre a Far Cry sorozat – 2012 egyik legnagyobb durranása lehet, ha minden összejön

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Far Cry
2004 (UBISOFT)

Far Cry 2
2008 (UBISOFT)

www.pcguru.hu/2008

»Komoly fejlődésen ment át szinte minden olyan részlet, ami miatt a második rész nem lett az igazi – legalábbis az E3-as demo nagyon ügyesen volt összerakva...

»BP

PRO
Talán az eddigi leglátványosabb és legjobban kidolgozott történettel operáló Far Cry epizód

KONTRA
Mivel az ördög a részletekben rejlik, epekedve várjuk azokat...

Légtérítő

Bár a végleges fegyverarzenálról korai lenne nyilatkoznunk, annyit már az előzetes alapján is megállapíthattunk, hogy számos eszköz áll majd rendelkezésünkre a pusztításhoz (és nem csak automata géppisztolyok, távcsöves puskák, rakétavetők, vagy kések képében): a pályákon található tereptárgyak, olajos hordók, gépjárművek bevonásával is okozhatunk kellemetlen perceket az ellenfeleinknek.

[ÍRTA JOHNBART] **Sokaknak maga a militarista mennyország, míg másoknak a megtestesült pokol a bugok, a nehézkes irányítás, a gépigény, és a könyörtelen nehézség miatt. Ami biztos, hogy az ArmA-sorozat elhivatott közösséggel rendelkezik, a jövőre érkező harmadik résszel pedig könnyen bővülhet ez a tábor...**

Igen egyenletes fejlődési pályát tudhat maga mögött a cseh Bohemia Interactive csataszimulátor-sorozata, ugyanis míg a széria erősségének számító, jelentős szabadsággal párosított realizmus alapjait már 2001-ben lefektették az Operation Flashpointként ismertté vált antréval, addig az ArmA néven futó folytatások nem módosítottak érdemben a bevált recepten. A 2007-es (OFP 1.5-nek is nevezett) Armed Assault így inkább csak a grafikus motorra gyúrt, a 2009-es ArmA 2 pedig az szerteágazó történetet és a mellékküldetéseket leszámítva még mindig ugyanazon, nyolcéves alapra épült – ami viszont a korábbi epizód tüskéinek öröklését is jelentette. Elődjeihez hasonlóan erényei mellett az ArmA 2 is kilométeres (bár folyamatosan orvosolt) buglistájával, nehézkes irányításával, és a monitorbakák homlokát még ma is ráncoló gépigényével vált hírhedté, jelezvén, hogy a sorozat elért egy pontot, ahonnan radikális újítások nélkül nincs tovább. Nos, úgy tűnik, a BIS felvette a kesztyűt, a májusban bejelentett ArmA 3 ugyanis ígéreteik szerint minden téren nagyobb, szebb és jobb lesz, méghozzá úgy, hogy közben az újoncok felé is kitárja karjait. Szép szavak ezek, melyekről persze a notórius dezodorreklám Helyszínelőkbe illő szállóigéje juthat eszünkbe, azonban az idei E3-on levetített demonstráció (techdemó mivolta dacára) kapásból eloszlatta kételyeim javát...

SZIGETI VESZEDELEM

Új szelek fújnak hát az ArmA háza táján, mely a játék minden részére kihatnak, és nem kivétel ez alól a történet sem, az eddigi részek kortárs haditechnikai bemutatóit ugyanis egy alternatív jövőbeli összecsapás váltja. Az órát nagyjából 2020 környékéig tekerték, az eldurvuló globális konfliktusban pedig az USA vezette NATO, és az Irán mögött felsorakozó „keleti koalíció" akasztják össze a bajszukat. A helyzet nem túl rózsás: a NATO csapatok egész Európáig vonultak vissza, miközben a gaz irániak mindent megtesznek, hogy a tengerbe szorítsák őket. Ekkor értesül hírszerzésünk az Égei-tengeren fekvő Limnos szigetéről: a festői (és megszállt) táj a jelentések szerint egy titkos katonai projektet rejt, mely talán még megfordíthatja a háború menetét. A NATO így nem rest mindent egy lapra téve egy különleges alakulatból és tudósokból álló különítményt átdobni az ellenséges területen fekvő görög szigetre, hogy kiderítsék, pontosan mit is őriz ott a keleti agresszor. Bár a beszivárgás sikerül, az akció már kevésbé: a gaz ellen értesül érkezésünkről, így annak rendje és módja szerint darabokra is szedi csapatunkat. A füstbement bevetést egyedül Scott Miller százados éli túl, akit azonban keményebb fából faragtak, semmint hogy feladja vagy –akassza magát: egyszemélyes háborúba kezd, mely során a lesből támadó magányos farkasból a helyiek kiképzésével és az erősítés befutásával végül igazi parancsnokká fejlődünk – addig azonban hosszú utat kell bejárnunk.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. Q2

STÍLUSMINTA

ArmA: Armed Assault
2007 (ATARI)

ArmA II
2009 (505 GAMES)

GRAND THEFT ARMA

Hosszú utat, mind tényleges, mind átvitt értelemben, az ArmA 3-ban ugyanis az egyszemélyes hadjárat és maga a sziget is jelentős erőlépést jelent majd az elődben látottakhoz képest. Kezdjük a hírszerzési jelentést mediterrán játszóterünkkel, az E3-on ugyanis egyértelműen a helyszín játszotta a főszerepet (annak tűzbe borítása mellett, persze). Nos, a BIS ismét nem volt szívbajos, Limnos szigetvilága közel 900 km²-nyi bejárható területet foglal magába

FEKETE KALAPOS PERZSA SRÁCOK

A Bohemia Interactive – valószínűleg jótól lopni nem szégyen alapon – az ArmA 3 bejelentése előtt egy, a Valve Portal 2-es víruskampányához hasonló, többhetes promóciós hadjárattal készült az új rész bejelentésére. (Aki iesetleg kihagyta volna: a Valve kódolt videóüzeneteket, képeket és mindenféle egyéb utalást szórt el „véletlenül" szerte a neten, és végül még a Portal első részének eredeti befejezését is megváltoztatták). A meglehetősen átlátszó fedősztori szerint a fejlesztők, illetve a beavatott ArmA-portálok weboldalait egy iráni hackercsapat, a Persian Black Hat Boys támadta meg, akik minden héten pár sokat sejtető (és állítólag a BIS-től lopott) belső fejlesztési anyagot pakoltak fel a „meghackelt" weboldalakra...

(azaz két és félszer nagyobb, mint az előző rész Takisztánja), közel 50 várossal, ipartelepekkel, erdőkkel, mezőkkel, no meg katonai bázisokkal tarkítva a hegyes-völgyes-lapos tájat.

A topológiát tehát nem érheti panasz, bár e téren mindig is erős volt a BIS, az újdonság így nem is a terepből, hanem sokkal inkább az arra épített játékmenetből áll, ami a lehető legtöbbet igyekszik kihozni a gigantikus harctérből. Elődeivel ellentétben ugyanis Limnost egy teljesen nyílt, sandbox világnak igérik, melyben küldetéseinket nem kötötten, egymás után kapjuk, hanem a játéktéren barangolva bonyolíthatjuk tovább a sztorit, szinte GTA-s (de legalábbis Far Cry 2-es) szabadságot adva így hadmozdulatainknak. Nem muszáj mindig a főküldetésekkel bajlódnunk, ha kedvünk tartja, bármikor nekiállhatunk gyalogosan felderíteni a környéket, lecsaphatunk a gyanútlan őrjáratokra, ralizhatunk egyet az ellenlábasoktól lopott dzsippel (már amíg aknára nem futunk), sétarepülést tehetünk (amíg le nem lőnek), kimehetünk a partra napozni, vagy épp úszhatunk egyet a tengerben. Bár egy mediterrán szigeten az utóbbi két elfoglaltság adja magát, egy háború közepén nyilván igen rizikós rendszeresen efféle lehetőségekkel élni (már ha nincs, aki elterelné rólunk az ellenséges tüzet), a hangsúly így továbbra is a sztori során begyűjtött küldetéseken van, melyek szintén igen erős ráncfelvarráson estek át az ArmA 2-höz képest (pedig ilyen téren azért Csernarusz erősen patchelt felszabadítása sem teljesített rosszul).

Gurumellékletté előléptetett bátyjához hasonlóan így az ArmA 3-ban is szabad kezet a kapunk a ránk bízott feladatok teljesítésében. Sunyi lopakodás, a főerőket elterelő akciók (pl. őrhajó kontra ráragasztott C4), vagy épp a városkép átalakításával járó frontális támadás – csak rajtunk múlik, melyiket választjuk, az egyes taktikák sikeres kivitelezésének csak szürkeállományunk, illetve a rendelkezésünkre álló erőforrások szabhatnak határt. Utóbbiak szintén nem mindig előre definiáltak, korábbi

Sandbox játékmenet egy 900 km²-es szigeten? Ha ez valóban sikerül, özönlenek majd az ArmA eddigi részeit kerülő vásárlók

cselekedeteink tükrében is változhatnak is: a bevetések során felfedezett apróságok (úgymint pl. egy hánykolódó hajóroncsból beszerzett RPG) mellett ugyanis küldetéseink között (vagy épp közben) gyakran botolhatunk kisebb feladatokba, melyeket teljesítve, elszúrva, vagy épp ignorálva jelentősen befolyásolhatjuk a sztori alakulását, és későbbi lehetőségeinket. Segítséget nyújtunk néhány gerillának, vagy inkább sorsukra hagyjuk őket? Bárhogy is teszünk, döntéseink érezhető következményekkel járnak – így ha pl. megmentjük őket, az ellenállással karöltve zargathatjuk a továbbiakban a megszállókat, ha azonban hagyjuk őket meghalni, nem számíthatunk segítségre, de magányos farkasként továbbra is nagyjából radar alatt maradunk. Gondolom, a fentiek tükrében adja magát, hogy mediterrán nyaralásunk ezúttal is többféle befejezéssel zárulhat, a kampány nehézsége azonban már más tészta: elődeivel szemben az ArmA 3 ugyanis nem szándékozik az első öt percben világgá kergetni a kopaszokat, a BIS fokozatosan nehezedő történetvezetést ígér, mely a kezdetben megbocsájtóbb küldetések mellett fokozatosan vezeti be a játékban rejlő lehetőségeket (úgymint a jármű- és szakaszvezetést, illetve az RTS-alapú hadseregirányítást).

A megbocsátóbb kezdetek ellenére biztos, hogy visszatér az ArmA minden hibát kegyetlenül megtorló játékmenete

GÖRÖGTŰZ

Mindez remekül hangzik, ám nem árt fenntartással kezelni a nagyratörő terveket, egyrészt mert a BIS már az ArmA 1 után is hasonlókat ígért, másrészt mert ha még meg is valósul az izgalmasnak hangzó sandbox-játékmenet, az OFP óta a széria rákfenéjének számító késve reagáló irányítás, és a bonyolult kezelőfelület ráncfelvarrása nélkül nem igazán lehetne kiélvezni azt. A fejlesztők reményei szerint eme kórismék az ArmA 3-ban végre megszűnnek: a UI-t

Ha megunod a küldetést, köss el egy helikoptert. Azt nem lesz időd megunni...

lényegesen egyszerűsítik (de nem butítják) így immár nem kell három-négy menüponton átrágnunk magunkat egy csata közepén, ha átkaroló hadmozdulatra utasítjuk embereinket, de egy fegyver felvétele sem fog kétperces ujjgyakorlatot kívánni. Az irányítás szintén lényegesen élvezhetőbbé és folyamatosabbá válik, akár fegyverrel a kézben, akár járműbe pattanva állunk neki ellenfeleink felkoncolásának.

És ha már járművek: a felhozatal a sajtóképek alapján ezúttal is igen impozánsnak tűnik (a bicajtól a helyből felszálló F-35-ig terjed a skála), ráadásul felettébb egzotikusnak is. A kínálatot az amerikai és orosz eszközökön túl számtalan kevésbé ismert külföldi (pl. finn, német, és izraeli) harcjármű, mikroméretű robotrepülők (avagy MAV-ok), távirányítású TALON harci robotok, (talán) légpárnások, a valóságban elvérzett prototípusok (pl. Comanche helikopter) illetve a mélytengeri búvárkodást lehetővé tévő búvárruha és búvársegéd (SDV) alkotja, szóval immár lehetőségünk lesz a mélytengeri élővilág (és persze a partvonal mentén settenkedő tengeralattjárók) megcsodálására is. Kézifegyvereink hasonlóan változatosnak ígérkeznek: gépkarabélyfronton Sam Fisher belga FN2000-je mellett többek között az izraeli Tavor és a cseh CZ 805 lehet a favorit, gyorslyukasztást az amerikai KAC könnyűgéppuskával is végezhetünk, a sunyibbak rejtett csapdákat állíthatnak fel, patrióta szívünk pedig nekünk is megdobbanhat, a mesterlövészek ugyanis a magyar Gepárd GM6-al is zaklathatják a gaz ellent. Az elődökkel szemben a fegyverek végre nem statikusak: játék közben egy rakás kiegészítőt pakolhatunk rájuk a hangtompítótól a plusz markolaton át a lézerirányzékig, de a felkészülés nem merül ki a megfelelő flinta és javadalmazás kiválasztásában – ruházatunkat, és az abban cipelhető felszerelést (távcső, éjjellátó, kötszer, stb.) is magunk állíthatjuk össze. A súllyal is mért cuccok közül egyébként a kötszer különösen fontos lesz, mivel egy bekapott találat után könnyen elvérezhetünk, ha nem kötjük be magunkat...

HADITECHNIKA

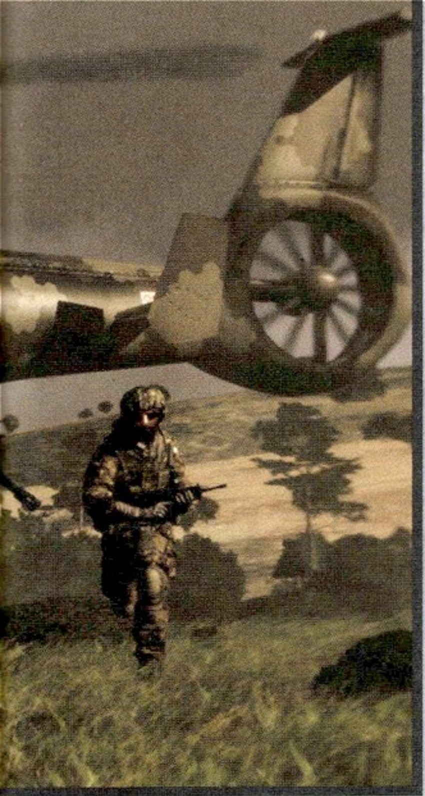
A motorháztető alá pillantva meglepetés nem érhet minket, mivel az ArmA harmadik részét is a csapat Real Virtuality erőműve hajtja – annak ellenére azonban, hogy az új verzió még erősen alpha állapotban leledzik, már az E3-on is döbbenetes látványt nyújtott a kivetítőkön. Limnos nem csak a sorozat eddigi legnagyobb, hanem a legrészletesebben összepakolt terepének is ígérkezik: a textúrák már most tűélesek, a tereptárgyak száma minden eddigit felülmúl majd, az élővilág mind a szárazföldön, mind a planktonokkal (!) is modellezett tengerben sokkal szembetűnőbben éli mindennapjait (már ameddig robbantgatni nem kezdünk körülöttük), a széria történetében először pedig a sziget összes épületébe bemehetünk majd. Utóbbi persze egyúttal azt is jelenti, hogy az MI-nek is alaposan nekifekszik a csapat: az ígéretek szerint a gépbakák útkeresése gyalogosan és járműben ülve is sokat javul, nem blokkolnak le épületharc során, és minket sem kerülget többé agygörcs, ha konvojban kell haladnunk velük. Időszerű fejlesztések ezek, de ne feledjük, az ArmA2 előtt is hallottunk efféle aspirációkról...

A fenti kép két dolgot bizonyít: egyrészt hogy működik az ArmA 3 fizikája, másrészt hogy a csehek megőrültek

A táj mellett persze a járművek és a katonák megjelenését sem érheti panasz: előbbiek poligonszáma és kidolgozottsága jelentősen javul, és végre működő visszapillantó tükröt is kapnak, a gyalogos ágyútöltelékek esetén viszont az animációk terén is alaposráncfelvarrás várható. A mozgáskultúra kevésbé lesz kötött és mesterkélt, lelőtt ellenfeleink illetve jómagunk fűbe harapásának vizualizálását pedig immár dedikált PhysX réteg végzi, szóval búcsút inthetünk a ragdoll-mentes földre omlásnak, és az irányítást sokszor korlátozó, előre letárolt animációs fázisoknak. A fizika terén egyébként a repülési modell is sokat fejlődik majd, a játék alapból az év végén érkező Take on Helicopters fizikáját használja (bár a kezdők és a szerényebb képességűek végett csak a hadjáraton kívül lesz elérhető), így sokkal valósághűbb aerodinamika mellett szelhetjük az égbolt volumetrikus felhőit.

NEM CSAK TÉRKÉP E TÁJ...

Az ArmA-széria eddig is dinamikus küldetésrendszeréről, illetve a bevetések során kínált szerteágazó lehetőségeiről volt ismert, úgy tűnik azonban, hogy a harmadik rész még a Gurut megjárt második etaphoz képest is emeli a tétet. Az ArmA3-ban a BIS reményei szerint bevetéseink egy ténylegesen szabad, teljesen sandbox környezetben kapnak helyet, ahol valóban nincsenek megkötések – egy várost megszállva tartó ellenséges helyőrséget pl. többféleképp kergethetünk el, mint ahány ujjam van a két kezemen és lábamon. A mellékelt képen erre láthattok egy jó példát...



A BIS a netkóddal sem fog kesztyűs kézzel bánni: a csapat az ArmA 2-nél népesebb (valószínűleg 64 fős) multira gyúr, melyből a kooperatív és a szigetfoglalós kompetitív csaták ezúttal sem hiányoznak majd. Emellett lényegesen kedvezőbb pingekről és elhantolt lagról szól a fáma – kíváncsi leszek, mit virítanak ezen a téren, mert itt aztán igazán vegyes élményeim vannak...

Végezetül a sorozat kedvelt szkriptkörnyezete és küldetésszerkesztője is visszatér, ezúttal azonban már teljesen 3D-ben, ami jelentősen megkönnyíti a bevetéseinken részt vevő egységek elhelyezését, és a szerkesztőben elvégzett munka áttekintését; hasonlót mondjuk már az ArmA 2-ben is elő lehetett csalni, de ott még eléggé félkész állapotban leledzett a szolgáltatás.

A fentieket olvasva természetesen felmerülhet a kérdés, hogy mégis milyen vas kell majd mindeme orgia alá – itt azonban hadd bújjék elő pesszimizmusom, mivel már most fogadni merek rá, hogy erős. Nagyon erős. Bár a BIS égre-földre esküszik, hogy a játék kőkemény optimalizáláson esik majd át, és gyengébb vasakon is stabilan rajzolja ki a táját hat kilométeres látótáv mellett, ilyen téren az OFP óta nem bízom a bohémekben – arról nem is beszélve, hogy a neten már szállingózik egy előzetes becslés, ami egy négymagos Core i5 proci + Radeon 5770 kombót emleget, ami a sorozat eddigi történetét ismerve csak nőhet. Őszintén remélem ugyanakkor azt is, hogy a csapat végre szakít a tíz éve töretlen tendenciával, és képes lesz relatíve bugmentesen kiadni az alapjátékot, így nem kell fél évig várni, hogy ténylegesen polírozott harci élményt kapjunk a pénzünkért.

PARANCSRA VÁRVA

Fentebb pedzegetett kételyeim dacára muszáj elismernem: az ArmA 3 a BIS eddigi legérettebb és legambiciózusabb projektjének tűnik, amely majd minden területen jelentős változást ígér. A sorozat kedvelői a kibővülő taktikai lehetőségek, a teljesen szabad sandbox játékmenetbe oltott realizmus, illetve a már régóta várt technikai finomítások és javítások okán várhatják a játékot; a sorozattal most ismerkedők pedig a barátságosabb betanulási fázis, valamint a kezdetben kevésbé szigorú játékmenet miatt találhatják meg számításukat ebben a részben. Bízzunk benne, hogy a BIS ezúttal tényleg képes lesz felülkerekedni az eddigi epizódok gyengéin, és egy viszonylag bugmentes, valamint optimalizált folytatást kapunk (remélhetőleg) 2012 nyarán. Ha így lesz, az ArmA 3 akár következő év egyik legjobbja is lehet.

NAGYVASAK KÉZ ALÓL

Úgy tűnik, az ArmA III egyik izgalmas, militarista szíveket megdobogtató aspektusa ismét a kezelésbe vehető járműpark lesz, amely az eddigi képek alapján jóval többnek tűnik, mint egy amerikai-orosz haditechnikai expo. Az új részben a hadseregszervezést nemzetközi közbeszerzéssel intézhették, miután az eddig kiadott képeken (pár kivétellel) kísérleti amerikai harceszközök, illetve a játékvilágban kevésbé ismert, de létező külföldi harcjárművek kerültek rivaldafénybe (igaz, utóbbiak kisebb módosításokkal, és fiktív nevekkel). Az alábbiakban ezek közül csemegézünk.

PATRIA AMV

A nyolckerekű páncélos a Mikulás és a Nokia hazájából gurult el egész Görögországig, fő ereje pedig moduláris felépítésében rejlik: a megfelelő toronnyal felszerelve a finn Patria éppúgy lehet felderítő- és csapatszállító jármű, mint parancsnoki gép.

NAMER APC

A játékban jelenleg Panther néven szereplő Namer (héberül „leopárd") voltaképp egy Merkava-alvázra épített páncélozott szállító harcjármű – a felszerelt toronytól függően a páncélos mind csapatszállításra, mind gyalogság elleni harcra alkalmas lehet.

MERKAVA Mk4

A héberül „harci szekeret" jelentő Merkava az izraeli hadsereg gerince: a könnyű, akár a harctéren is elvégezhető javíthatóság, a remek menetteljesítmény és az alacsony üzemköltségek mellett mondjuk nem is csoda, hogy e harckocsi a favorit.

COMANCHE

A voxelkorszak pilótái régi ismerősként üdvözölhetik a Sikorsky felderítő- és harci helikopterét. Bár a Novalogic nem tudhatta, de a Comanche halvaszületett ötlet volt – a robotrepülők térnyerésével az USA hadserege 2004-ben leállította a programot.

M-ATV

Az aknavédelemmel ellátott wisconsini Oshkosh M-ATV-jét eredetileg a korosodó Humvee leváltására tervezték. Miután két durrdefekt mellett is stabilan hozza az 50 km/h-t, és átlőtt motorral is megtesz egy kilométert, valóban ideális jelöltnek tűnik...

Az újragondolt fizikának köszönhetően a repülés minden formája megváltozik kicsit: a levegőbe emelhető járművek és a légnyomás miatt elszálló testek is máshogy viselkednek, mint eddig

www.pcguru.hu/2140

» Az ArmA3 az eddigi infók alapján a sorozat legjobbjának tűnik: nagyobb, szebb, szabadabb, kezelhetőbb, és barátságosabb lesz. Már csak a gépigény és a bugok miatt izzadok...

»JOHNBART

PRO
Szabadon bejárható világ, különleges járművek és fegyverek, tengernyi módon megoldható bevetések

KONTRA
Pesszimista vagyok, de nem hiszem, hogy ezúttal is megússzuk bugtenger és brutális gépigény nélkül

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

[IRTA ■] **Hogyan kombináld úgy az elemeket, hogy a második világháborút szórakoztatóvá tedd? Mi kell ahhoz, hogy a Borderlands kooperatív játékmódját felhasználva mészárszéket rendezhess a nácik lepte Németországban? A Brothers in Arms sorozat mellékágából ez is kiderül!**

Micsoda? Hogy nem volt forgócsöves gépágyú a II. világháborúban? Ne mondd!

ADATOK

KIADÓ **Gearbox**

FEJLESZTŐ **Ubisoft**

MŰFAJ **FPS**

MEGJELENÉS **2012 tavasz**

STÍLUSMINTA

Bulletstorm 2011 (EA)

Igazán nem vádolhatjuk tétlenséggel a texasi Gearbox Software stúdiót mostanság, hiszen már az is éppen elég, ha csak az aktuális PC Guru hasábjain szereplő játékaikat összeszámoljuk (a most tárgyalt Brothers in Arms epizód mellett még jön az Aliens: Colonial Marines, valamint a frissen bejelentett Borderlands 2 is). Az alábbi beszámolónk az E3 alatt szerzett személyes tapasztalatainkon alapul, ahol egy zárt ajtók mögött tartott prezentáción volt lehetőségünk végignézni egy teljes missziót az egyik korai helyszínen, valamint megpróbálhattuk kifaggatni a fejlesztőket a további kulisszatitkokról. És még a sör is finom volt!

BECSTELEN BRIGANTYK

Miután a Gearbox elegendő tapasztalatot szerzett a játékfejlesztésben különböző kiegészítőkkel és portolásokkal (Half-Life, Halo), elérkezettnek látták az időt, hogy belefogjanak egy saját univerzum megalkotásába is. Ez volt az évek alatt trilógiává duzzadt, erősen történetközpontú, drámai fordulatokban gazdag, eredeti helyszíneket és valódi csatákat is feldolgozó, csapatalapú második világháborús Brothers in Arms. És bár a sorozat legutóbb 3 éve hallatott magáról, ez közel sem jelenti, hogy rajongók milliói ne várnák a folytatást, illetve hogy lezárulna a Hell's Highway végén félbehagyott történet. Legnagyobb megrökönyödésükre azonban a Furious 4 alcímű epizód nemcsak szakít az elődök történetvezetésével és realizmusával, de teljesen más megvilágításba is helyezi az eddig meglehetősen egysíkúan ábrázolt történelmi időszakot. Ez itt kérem a Becstelen Brigantyk hű játéktolmácsolása, amely ugyan hatalmas hangulatbombának ígérkezik, mégis kissé keserű szájízt hagy maga után.

Gyakorlatilag Tarantino óta tudjuk hogy mekkora buli lehet nácikat ölni a második világháborúban, így a szcenárió már csak egy videojátékos megvalósítás után kiáltott, a Gearbox pedig nem volt rest lecsapni az ötletre, és a Ubisofttal karöltve eszelős adaptációval próbálta belopni magát az újságírók szívébe. Gyakorlatilag egy sörkimérésnek berendezett pavilonban jártunk, begyes menyecskével a sörcsap mögött, tessék, csak tessék, s máris egy félliteres kriglivel a kezünkben találtuk magunkat egy monitor előtt. A jelöletlen korsók gyorsan fogytak a kora délelőtti időpont ellenére is (hiába no, kemény dolog egy játékújságíró élete, de hát az olvasókért mindent). Durva lehet az anyag, ha ilyen rövid idő alatt mindenből négyet látok – állapítottam meg magamban. Persze erről szó sincs, hiszen a Furious 4 a nevében foglaltaknak megfelelően négyfős kooperatív főküldetéssel rendelkezik, amit akár egyedül, akár társainkkal együtt is játszhatunk (mindezek mellett lesz még elkülönített kooperatív és 6 különböző kompetitív többjátékos mód is). A Furious 4 a Borderlands és a Bulletstorm szerelemgyerekeként is felfogható, a komolytalan beállításnak köszönhetően a játékmenet leginkább egy gyors, pörgős adrenalinlöketre hasonlít a legjobban (a banális kommentárok, fröcsögő paradicsomlé pedig igen egyedi, ámbátor szórakoztató hangulatot kölcsönöz az egésznek). A történet a háború

CHOK

A vérszomjas indián a magányos farkas típusú gyilkosok körébe sorolható. Fizikuma lehetővé teszi számára, hogy gyorsan és hatékonyan dolgozzon, főként a közelharci fegyverek nagy szakértője. Elsődleges fegyvere egy megmunkált tomahawk lesz, de robbanószerkezetek segítségével időzített támadásokra is képes.

STITCH

Az ír egy eltévedt náci rakéta okozta sebről kapta becenevét (saját kezűleg öltötte össze arcát), így nem meglepő, hogy ő lesz a szanitéc a csapatban. Ennek ellenére tűzerejét sem kell lebecsülnünk, lesz ugyan gépfegyvere is, de főként a különböző eszközök gyúlékonnyá alakításában jeleskedik, így bármilyen anyagot fel tud robbantani, vagy lángra tud gyújtani.

fordulópontján, 1944 körül zajlik, amikor Hitler karnyújtásnyira van a világuralom megszerzésétől. Ebben egy elitkatonákból álló osztag próbálja megakadályozni, akik azt a megbízást kapják a szövetséges haderő parancsnokságától, hogy bármi áron állítsák meg a könyörtelen diktátort. Hogy ezért egész Németországon kell átvágniuk magukat (a szó legszorosabb értelmében), az már csak nekünk, játékosoknak öröm.

NÖVEKEDÉSI HORMON

A játék gyakorlatilag minden egyes cselekedetünket honorálja valahogy, érdemes tehát fókuszálni és próbálkozni, hogyan köthetjük össze a támadásokat, milyen környezeti elemeket vonhatunk

CROCKETT

A texasi lángszórós a közelharcban jeleskedik, már csak fegyverei hatótávolsága miatt is. Másodlagos eszközei között találhatunk egy revolvert, amit utántöltés nélkül gyors egymásután is elsüthet, de a különböző házi készítésű gránátokkal is borsot törhet az ellenfelek orra alá. Az ő karaktere lesz az, aki összefogja a csapatot, és próbál útmutatással járni a többiek előtt, a „Háború jó poén" szlogennel...

A német hadsereg már az 1940-es években is használta a SWAT-egységek taktikáit...

be egy-egy mészárlásba, illetve kitalálni, hogyan segíthetünk be társainknak. Már csak azért is, hiszen az így gyűjtött tapasztalati pontokból fejleszthetjük karakterünk tulajdonságait, illetve további extra fegyverekre tehetünk szert.

A bemutató misszió egy kikötőváros dokkjában kezdődött, ahol fedezékről fedezékre haladva ritkíthattuk meg az őrjáratot (persze a deszkákból tákolt fedezékeink nem bírták sokáig a kiképzést, így sokat egy helyben rostokolni nem volt érdemes), később pedig egy nácikkal teli kocsmában élhettük ki piromániánkat, lángra gyújtva az egész kócerájt. A négy különböző karakter eltérő stílusban és fegyverekkel vágott neki a kalandnak, voltak közelre illetve távolra ható fegyvereink, találkozhattunk jetpackkel közlekedő náci tisztekkel, de kétségkívül egy vurstli felett keringő zeppelin deaktiválása bizonyult a

MONTANA

Montana testesíti meg az amerikai nehéztüzérséget a lomha, de halálos csapásaival. Más meg sem bírná mozdítani, a veterán katona azonban játszi könnyedséggel cipeli a gépágyút, amivel nem tud hibázni, de szintén az effektív fegyverek között említhetjük a dupla csöves vadászpuskát, vagy a földre dobható medvecsapdát, amelyek kellemetlen perceket okozhatnak ellenfeleinknek.

legmókásabb epizódnak. A játék hangulatához nagyban hozzájárul, hogy önmagát sem veszi teljesen komolyan, folyamatosan kommunikál a játékossal, hatalmas irányjelző nyilakkal, és „Robbantsd fel ezt az izét!" kiírásokkal próbálta a főbb objektívák felé terelni a figyelmünket.

RINGLISPIL

Bár a játék a grafikai megvalósításhoz a legmodernebb technológiát használja, és nem is rosszul, de az, hogy az eddig megszokott naturalista ábrázolásmód helyett főként élénk színekkel és látványvilággal operál, leginkább egy háborús karikatúrát eredményez. Számomra semmi megbotránkoztató nincs ebben, bár gyanítom egy keményvonalas Brothers in Arms rajongó másképpen tekinthet minderre, főleg annak tükrében, hogy az eddig megszokott autentikus háborús hangulatot bakanccsal rúgja odébb a legújabb epizód. Ahogyan a Ridge Racer Unbounded esetében, úgy itt is egyértelműen üzleti megfontolásból használják a már jól bevált márkanevet ahelyett, hogy teljesen új brandet építenének. Ha úgy jobb a lelkünknek, nyugodtan kitakarhatjuk a címből a BiA szótagot, és tessék: máris kaptunk egy szórakoztató, pörgős, gyors akciójátékot, amit ráadásul négybarátunkkal egyszerre is játszhatunk. A jövő év elejére datált Furious 4 ideális választás lehet, ugyan a világot nem fogja megváltani, ellenben tisztességes, szórakoztató kikapcsolódás biztosíthat.

www.pcguru.hu/2154

» Első látásra ellenszenves volt, a részletek megismerése után egész népszerűvé vált a Furious 4 a szerkesztőségben. Ettől függetlenül egy igazi BiA-folytatásnak jobban örültünk volna.

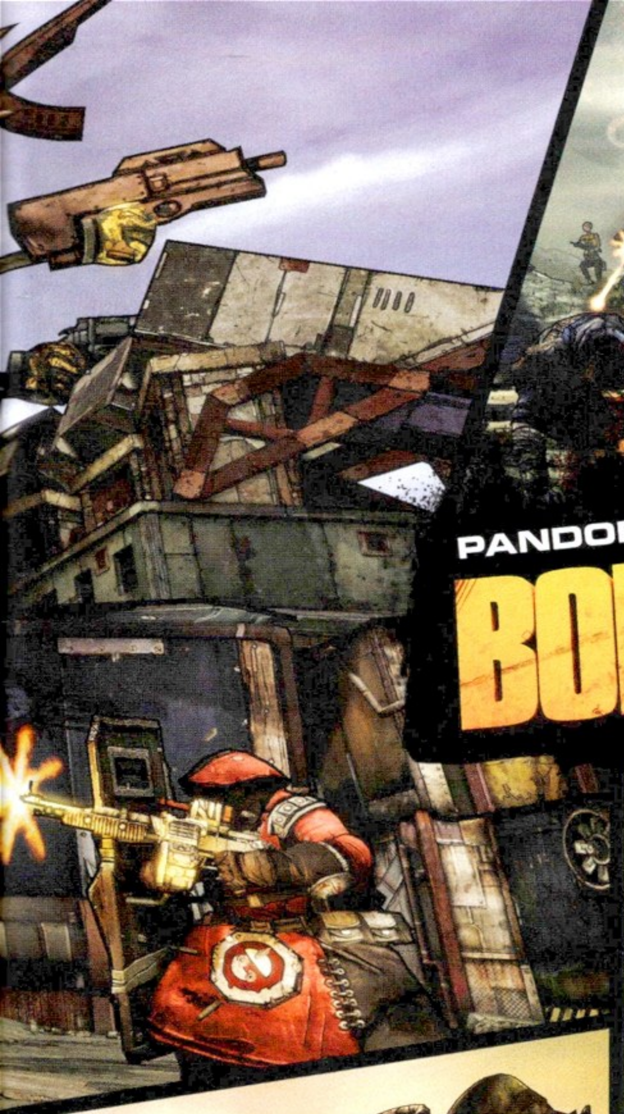
»BP

PRO
A Becstelen Brigantyk is sikert volt, és a lényeg itt sem változott: gyilkold a nácikat, amivel csak tudod!

KONTRA
Kár, hogy a BiA-brand hátán futtatják fel a Furious 4-t, mert a sorottól teljesen idegen dolog ez.

PANDORA VISSZAVÁR

BORDERLANDS 2



[ÍRTA MIGUEL] **Egy FPS, ami arra épít, hogy az emberek már a Diablóban is imádták, ha a karakterük derékig gázol a megölt ellenfelekből hulló fegyverekben – ugyan ki lenne erre vevő? A használt játékok újraértékesítésével együtt nagyjából hat millióan gondoltuk úgy, hogy azért van ebben fantázia, azonban a két évvel ezelőtti siker most hatalmas teher – jobb az, mikor senki nem hisz benned, mint mikor annyian várják feszült figyelemmel, hogy mivel állsz elő, mint Finnország és Egyenlítői-Guinea együttes lakossága.**

Pandora sosem volt az a hagyományos értelemben vett turistalátványosság, de az, ami mostanában van, túl megy minden határon: még szinte meg sem érkezel, máris botcsinálta gladiátorként kell helytállnod Handsome Jack arénájában. Lenyomod a többi résztvevőt, de a szabályok gyorsan változnak errefelé, és a győzelem fejében beígért jutalom helyett már annak is örülsz, hogy nem ölnek meg ott helyben, hanem hagyják, hogy elmenekülj. Mármint közvetlenül az után, hogy a jeges tundrára deportálnak, és a munka piszkos részét meghagyják a környéken ólálkodó, hegynyi szörnyeknek.

A Borderlands 2 sokkal keményebb alapállásból indít, mint a 2009-es első rész, de a játéknak helyt adó bolygó, Pandora sem lett vidámabb planéta. Anélkül, hogy elárulnám, mi lett az előző kaland vége, egyezzünk meg abban, hogy jobban járt volna mindenki, ha az akkor érkező négy hős a buszon marad, és nem hallgat a titokzatos őrangyal hívására. Bár ha úgy vesszük, nem hazudott nekik senki, hiszen csak arról volt szó, hogy nagy gazdagság vár valakire, de arról már nem, hogy pontosan ki is lesz a szerencsés – a második rész elején hamar kiderül, hogy nem az előző négyes.

KÖZPONTI FELDOLGOZÓ EGYSÉG

Randy Pitchford, a Gearbox vezető producere szerint sokat segít, hogy a játékosoktól az első rész piacra kerülése óta visszakapott adatok értékelése után sokkal könnyebb helyesen megtölteni eseményekkel a játékteret, kiválasztani azokat a küldetéstípuskat, amikhez az emberek örömmel térnek vissza újra meg újra. Ennek végeredményeképp a Borderlands 2-ben jóval kevesebb tápolós küldetés lesz, viszont sokkal több olyat látunk majd, ami valahogy kapcsolódik a központi történetszálhoz – mert hogy most ilyen is lesz. Oké, az első részben is volt valami keret, de a sztori ereje igazából elveszett amiatt, hogy a Gearbox nem akarta átvezető videókkal megszakítani a játékot csak azért, hogy a szánkba rágja a sztorit (és szerencsére ilyesmire most sem készülnek). Ennek ellenére azt még Pitchford is elismeri, hogy a 2009-es premier végét alaposan elszúrták (az, aki még nem játszotta végig a Borderlands-et, hagyja ki a következő két mondatot): negyven órán át azzal traktáltak minket, hogy ha mindent jól csinálunk, egy halom kincs lesz a jutalmunk, ehhez képest mi volt? Egy börtön, benne valami borzalommal, ami ki akar szabadulni. Hát, köszi. Persze a Secret Armory of General Noxx próbálta valamelyest enyhíteni ezt az átverést, de a lényeg, hogy a tüske sok játékosban ottmaradt. Talán jelent egy kis vigaszt, hogy a Borderlandsben megismert négy szereplőnek sem jött be az élet, olyannyira nem, hogy a küldetések egy része arról szól majd, hogy megtudjuk, mi lett velük az előző rész vége óta eltelt öt évben. Ez a fajta történetvezetés lehetőséget ad arra, hogy a készítők pótolják azt, ami az

OVÁ TÜNT CLAPTRAP?

Az első rész beszédkényszeres robotja, Claptrap egyelőre nem adott hírt magáról, de nem kell aggódni (illetve kár örülni, attól függően, ki mennyire volt oda a szereplőért), a sárga bádogdoboz annak ellenére is visszatér, hogy a Claptrap's New Robot Revolution című DLC-ben elbukta a Hyperion ellen vezetett forradalmát, illetve az első rész főszereplői sem bántak vele kesztyűs kézzel. Szerencsére a robot ránk nem haragszik, mindenért a fegyvergyárat okolja, így ha visszatér, továbbra is a mi oldalunkon áll majd.

IVA LA ROBOLUTION

első epizódból szinte teljesen kimaradt, vagyis hogy ne mindenféle kapaszkodó nélkül úszkáljunk a lazán szőtt kerettörténetben, de meg is tudjunk valamit a minket körülvevő világról, illetve magáról a karakterről, akivel a következő pár száz órát eltöltjük. Az, hogy a korábbi főszereplők nem tűnnek el, hanem visszatérnek a kisebb-nagyobb fontosságú mellékszálakban, felfogható a Gearbox bűnbánásának is: oké, 2009-ben elfelejtettük elmondani, kivel is játszol, de majd most megtudod. „Nem akartuk újra elkövetni azt a hibát, hogy előre megmondjuk, ki is vagy a játékban pontosan – ahogy haladsz előre, úgy alakul a történet, és úgy alakulsz te magad is", mondja Paul Helquist, a Gearbox dizájnere. „Annak viszont, hogy új karaktert indítunk, megvan az az előnye, hogy a korábbi négyes felszabadul, és azt csinálhatunk velük, amit csak akarunk – ez pedig kapóra jön akkor, ha azt szeretnénk bemutatni, hogy is jutott Pandora oda, ahol most tart."

Persze ezúttal sem lesz kötelező végrehajtani azt, amit a bolygó szelleme a fülünkbe suttog, de tény, hogy lesz egy olyan sztorivonal, ami már nem csak karcolgatja

A Bloodshot banda főhadiszállása – egész pofás, nem?

a Gearbox játékának univerzumát, de szervesen kapcsolódik is hozzá. Lényeg a lényeg: az első rész nemcsak arra volt jó, hogy a meglévő alapokra könnyebb legyen elkészíteni a folytatást, de az ott tapasztaltakból egyszerűbb volt olyan folytatást készíteni, ami több és tartalmasabb lesz egyszerre.

KOVÁCSOLJ ELŐNYT A NEHÉZ KEZDETEKBŐL

A Borderlands nemcsak a játékosoknak volt új, a fejlesztők ugyanúgy az ismeretlenbe csaptak bele az FPS/Akció-RPG hibriddel. Nagyon sokat segített, hogy amikor végül kiadták a játékot, az emberek rögtön borzalmas mennyiségű időt, akár több száz órát is beleöltek, így a második részben szinte minden egyes elem átdolgozva, továbbfejlesztve jelenik meg. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden megváltozik, sőt, sok lehetőség továbbra is megmarad, csak közben vagy fejlődik egy kicsit, vagy kiegészül néhány olyan dologgal, amit eddig korábban sehol sem láttunk. A szokványosnak mondható fejlesztési területek (mint például a karakteranimáció, a környezet ábrázolása, a mozgások finomhangolása, a sérülésmodell átvizsgálása, az immár négyüléses járművek fizikája) mellett nagy hangsúlyt kapnak az olyan egyszerű javítások, mint a menürendszer vagy a medkitek használatának egyszerűsítése, de akadnak ennél jóval komolyabban újrarajzolt elemek is. Nagyon odafigyeltek arra, hogy a Borderlands 2-ben még a legkisebb mozzanat se hajítsa ki a játékost a hangulatból, erre nagyon jó példa a menürendszer átdolgozása: ezentúl a térkép megtekintésekor nem egy halom menüponton átbumlizva jutunk el a világot ábrázoló papírlapig, hanem a karakter maga veszi elő azt a zsebéből, a kamera pedig FPS-nézetből TPS-re vált, aminek két előnye van. Egyrészt könnyebb megőrizni a játék hangulatát, másrészt kívülről is látjuk majd a karakterünket, így végre lesz értelme a külsőségeinket és a kiegészítőinket macerálni, hiszen, mint tudjuk, a stílus maga az ember.

AZ ÚJDONSÁG TÚLEREJE

Persze a fenti dolgok mellékesek, az igazi újításokat a játékmenetre és a küldetésrendszerre hagyja a Gearbox. A Berserkerből Gunserkerré avanzsáló kasztnál például továbbra is megmarad a pusztakezes harc lehetősége, de a fejlesztők szerettek volna valahogy reagálni azok panaszára, akik szerint bár a Borderlands első részében jó volt a két kezünkkel összezúzni az ellenfeleket, túl nagy büntetés, hogy ezzel elvesztettük a lehetőséget a távolabb megbúvó ellenfelek leküzdésére. Nost, a Berserker a Borderlands 2-ben egyszerre két fegyvert forgathat, ha akar, akár két rakétavetőt is, de közben továbbra is él az ökölharc lehetősége. Arra azért nem kell számítani, hogy két fegyver együttes használatakor is ellőhetünk egy legyet egy tehén hátáról anélkül, hogy magát a tehenet ne áldoznánk fel, de a durva tűzerő kárpótolja majd a pontos célzás hiányát. „Sok játékban az a fő cél, hogy a különböző karakterek még teljesen kifejlesztve is egyensúlyban maradjanak egymáshoz képest, de mi máshogy gondolkodunk", mondja Jeramy Cook művészeti vezető. „A Borderlands 2 készítésénél az a

JÓKÉPŰ JACK

Az első résztől eltérően a Borderlands 2 nem sok apró konfliktussá darabolja szét a történetet, hanem egy főgonosz kijelölésével elintézi, hogy végig egy ember ellen harcoljunk. Ez több hasznot is hoz: egyrészt valójában mindenki imádja a jól kidolgozott gonosz ellenfeleket, másrészt pedig sokkal több mélységet ad egy-egy tettünknek az, ha pontosan tudjuk, kinek az ujjaira is csapjuk rá épp a zongora tetejét. Handsome Jackben minden megvan, ami egy zseniális ellenlábashoz kell: kapzsi, minden hájjal megkent szemétláda ő, akinek semmi más nem számít, mint a maga boldogulása (vagyis a pénz). Rátartiságát mi sem jellemzi jobban, mintho hogy hatalmas bányaűrhajót telepít Pandora cirkumpolásris holdja elé, hadd lássa mindenki, hogy ő bármit megtehet.

HALÁLKUFÁROK AKCIÓBAN

A fegyverek gyártók szerinti szeparálása is olyan ötlet, ami csak azért kerülhetett be a játékba, mert a rajongók visszajelzéseiből az volt kiolvasható, hogy ők is odavannak az ötletért. Persze már az első részben is megjelentek a nagy flintaműves cégek, és a különböző márkák eltérő értékekkel is rendelkeznek, most azonban az a cél, hogy messziről meg tudd mondani, milyen fegyvert látsz. A különböző gyártók között hatalmas eltérések lesznek, mind külső, mind belső értékek szempontjából: a festésből, a fegyver, illetve az arra szerelt kiegészítők formájából azonnal tudni fogod, hogy pontosan ki gyártotta az eszközt, és hogy a hatásmechanizmusa megfelel-e az általad képviselt harcmodornak. Persze azért nem lesz nehéz társítani a koncepciókat már ismert dolgokhoz sem: a Dahl cég fegyverei megtévesztésig hasonlítanak a mai modern hadi-technika képviselőire, a Vladof a jól ismert, karcos-sorjás, de megbízható ruszki technológiát jelenti, a Jakobs gyár futószalagjáról pedig leginkább olyan puskák és pisztolyok kerülnek le, amik a vadnyugaton vagy a második világháborúban voltak ismertek. Persze itt koránt sincs vége, akad olyan pisztoly, aminek a kivett és elhajított tára gránátként funkcionál (annál nagyobbat robban, minél több lőszert hagytál benne), és ha minden kötél szakad, érdemes a Torgue termékvonalára váltani: ők mindent forgalmaznak, ami a „nehéztüzérség" szóba belefér (tehát hangtompítót nem). A fegyverek hatásfokát az új nyersanyag, az Eridium is növeli: az ezzel „szerelt" fegyver sebzésén ugyan nem változtat, de a társaink (vagy épp a sajátunkat, ha kihasználjuk a Gunserker kétkezességét) puskáinak speciális tulajdonságait alaposan megdobja.

szabály, hogy ha választanunk kell a móka és az egyensúly mögött, akkor mindig az előbbi nyer – ha egy képesség túl erős, de közben komolyan megdobja a játék élvezeti értékét, akkor nem fojtjuk le csak azért, hogy ne okozzon zavart a balanszban."

MOZGÁSBAN A VÁLTOZÁS

A fent leírtak csak akkor érnek valamit, ha végül tényleg megjelennek a játékmenetben, és a Gearbox nem árul zsákbamacskát: Az első nyilvánosan bemutatott jelenetben Salvador, a már részletezett Gunserker azt a feladatot kapja, hogy szabadítsa ki az első rész egyik főszereplőjét, Rolandot a Bloodshot banda fogságából. Ahogy megközelítjük a fegyveresek főhadiszállását, látszik, hogy az új környezet azon túl, hogy alapterületét tekintve nagyobb lett, valóban részletesebb és változatosabb, mint korábban volt, és nem csak (fákkal, épületekkel, sziklákkal és egyéb, a hihetőséghez szükséges) statikus elemekkel gazdagodtunk, de mozgó dologból is több van. Nagy léptékben tehát előrébb vagyunk, de az ellenfelekhez közelebb kerülve az is látszik, hogy a karakteranimáció és a mesterséges intelligencia is sokat javult. Az előbbi nem csoda, hiszen az egyes mozgásfázisokat 24 kamera felvételeiből ollózták össze, az utóbbi meg nagyon kellett, hiszen mi értelme van egy hadsereg ellen harcolni, ha azok nem csapatként, hanem egyének sokaságaként rohannak ránk. Nos, amint elcsattan az első lövés, kiderül, hogy nem marketingduma volt a fejlesztés: az elkaszált szerencsétlenebbek élethű animációval omlanak a földre, a többiek pedig összeszokott egységként kezdik meg a védekezést – fedezékbe húzódnak, gránátot szórnak, és persze fedezik is egymást. Sok időnk azonban nincs gondolkozni, mert bemutatkozik a Borderlands 2 új, dinamikus küldetésrendszere is. Nem mi vagyunk ugyanis az egyetlenek, akik szerint Rolandnak nem a Blodshootnál a helye, a főgonosz Handsome Jack is pont ezt a pillanatot választotta arra, hogy szokásához híven erővel vegye el azt, ami (szerinte) megilleti őt. Ha tehát nem akarjuk később extra küldetéseken keresztül szívni a fogunkat az aktuális lehetőség elszalasztása miatt, érdemes kicsit belehúzni, de ez nem egyszerű, amikor sorjáznak az új, fejlett egységek: pontosabban célzó banditák, hatalmas sziklákat és járműveket hajigáló szörnyek, gyilkos (és nagyon nem a Claptrap-stílusú) robotok mindenfelé. Mintha nem lenne elég a tény, hogy pont százzal vannak többen, mint mi, a földre került, sérült, de nem halott egységek nem restek segítséget kérni egészséges társaiktól, érdemes tehát figyelni a fejek felett megjelenő ikonokat, hogy egy-egy jól irányzott lövéssel spóroljunk időt a gyógyítani igyekvő ellenlábasainknak. Akárhogy is, idővel elkerülhetetlen a Gunserker specialitásának aktiválása. A gombnyomásra elszabaduló őrület nevetséges mennyiségű rakétát és golyót ereszt útnak egyszerre, a robbanások még másodpercek múlva is tartanak, de szükség is van az extra tűzerőre a dupla adagban érkező badassek (az első részből is ismerős mini-bossok) ellen.

MESSZE MÉG A VÉGE

Igazából már ennyi is elég lenne ahhoz, hogy a következő év egyik legfontosabb játékmegjelenésének előrehozásáért kezdjünk aláírásgyűjtést, de a Gearbox nem az a sietős fajta, és talán jobb is ez így. Megnyugtató, hogy nemcsak az a cél, hogy elkészüljön egy újabb, milliós eladásokat produkáló epizód, de a fejlesztők valóban próbálják a rajongók visszajelzéseinek megfelelően alakítani a folytatást. Bár sok dolog nem tiszta még (a multi átszabásáról egyelőre csak annyit tudni, hogy lehetőségünk lesz osztott képernyős és netes kooperatív játékra egyszerre), a fő irányvonalak megismerése után én magam nyugodtan dőlök hátra. Ha az első, utólag nézve közel sem tökéletes Borderlandsbe beletoltam vagy 100 órát, a második, alaposan felcicomázott nekifutás is kap majd legalább ennyit.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox

MŰFAJ
FPS

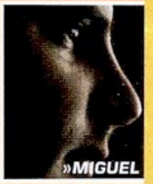
MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Borderlands
2009 (2K GAMES)

www.pcguru.hu/2169

»Szerencse, hogy a Gearbox szerint is az unalmas küldetéseken kell elsősorban javítaniuk, és ha emellé még sztorit, illetve továbbfejlesztett játékelemeket is kapunk, az külön öröm.



»MIGUEL

PRO
Semmiképpen nem árt majd az erősebb sztori, és úgy általában jó irányban megy a fejlesztés

KONTRA
Egyelőre csak abba lehet belekötni, hogy nem mondtak el még több részletet...

GÉP TESTBEN ÉP LÉLEK

Deus Ex
HUMAN REVOLUTION

[ÍRTA BATE] **Tizenegy évvel ezelőtt az Ion Storm fejlesztőcsapat videojáték-történelmet írt a Deus Ex megalkotásával. Létrehoztak egy olyan összetett RPG-t, amely mind a mai napig élénken él a játékosok emlékezetében. A három évvel később érkező folytatás, a Deus Ex: Invisible War sajnos nem tudott felnőni az elődjéhez, így az augusztusban megjelenő Human Revolutionön a sor, hogy helyreállítsa a sorozat kissé megtépázott hírnevét. Cikkünkből kiderül, hogy az Eidos Montreal csapatának sikerült-e megbirkóznia ezzel a nem kis kihívással...**

Már az elején érdemes leszögezni, hogy a Deus Ex: Human Revolution alapjai semmit nem változtak, tehát ismét egy akcióelemekkel jócskán megtűzdelt szerepjátékot kapunk, ahol a cselekmény jelentős részében First Person nézetből követhetjük és alakíthatjuk az eseményeket. 2027-ben járunk, 25 évvel az első rész történései előtt, és a New Game opció kiválasztását követően Adam Jensen ex-S.W.A.T. kommandós bőrébe bújva vethetjük bele magunkat a Deus Ex univerzumba. Adam az emberi testbe ültethető mechanikus kiegészítők fejlesztésében élen járó Sarif vállalat biztonsági főnöke, akit már rögtön a játék elején csúnyán helyben hagy egy implantokkal felturbózott zsoldos. Hősünk csak egy sor operációnak köszönhetően vészeli át a kalandot, ám ennek az az ára, hogy innentől kibernetikus beültetésekkel kell élnie.

A végigjátszható, lényegében tutorialként funkcionáló bevezetőt az idei év leghangulatosabb (szó szerint hátborzongató) nyitóvideója követi, majd hat hónapot ugrunk előre az időben, és Adamet irányítva nekiállunk kinyomozni a vállalat megtámadása mögött megbúvó okokat. A helyzet pattanásig feszült, hiszen a civilek jelentős része folyamatosan tüntet a beültetések ellen, miközben a kormányzat éppen arra készül, hogy valamilyen formában szabályozza az embereket hihetetlen képességekkel felruházó testmodifikációkat. Adam ilyen körülmények között igyekszik a dolgok végére járni, ám hamar kiderül, hogy nem egy szimpla terrorakció, hanem egy világméretű összeesküvés áll a rengeteg áldozattal járó cégostrom hátterében.

ÉN, A ROBOT

A Deus Ex: Human Revolution alapjai Adam kibernetikus képességeiben rejlenek, amelyek kibontásáról mi magunk gondoskodhatunk, ezzel befolyásolva a teljes játékmenetet, kezdve a harcmodorunktól, a beszélgetéseken át egészen a küldetéseink végkimenetéig. Az életmentő műtéteinket követően 7 csoportban (agy, test, kar, szem, hát, bőr, láb), 21 kategóriára bontva 69 fejlesztéssel turbózhatjuk fel hősünket – pontosabban csak 59-el, ugyanis az operáció után 10 extra már alapból elérhető számunkra. Egy új kategória megnyitása 2 praxis pontba kerül (ez garantálja az adott kategória első fejlesztését is), míg minden egyes újabb fejlesztést 1 praxis pontért vásárolhatunk meg. Az aktiváláshoz szükséges pontokat három úton szerezhetjük be: egyrészt minden cselekedetünkért XP-t kapunk, ami egy bizonyos érték után szintlépést, azaz 1 praxis pontot eredményez, ezen felül a városokban található Limb klinikákon 5000 kreditért bármikor vásárolhatunk pontokat, illetve ha ügyesek és szerencsések vagyunk, a küldetéseink során is találhatunk egyet-egyet. A fejlesztések igen széles skálán mozognak (lásd még a külön boxokban található felsorolásunkat), azonban azt jó, ha tudjátok, hogy egyetlen

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal, Nixxes Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Deus Ex játék mellé érkezik egy regény is. A könyv nem Adam Jensen történetét meséli el, hanem két új karakter kalandjaiba enged majd bepillantást. A megjelenés valamikor 2011-ben várható, magyar kiadásról egyelőre nincs információnk.

BEÜLTETÉSEK: TEST

SENTINEL RX HEALTH SYSTEM

Ez az implant felel Adam gyógyulásáért (automatikus életerő-visszatöltés). 2 fejlesztést tartalmaz, megvásárlásukra nincs szükség, a játék elejétől elérhetőek.

SARIF SERIES 8 ENERGY CONVERTER

Egyes implantok használata energiacellákat igényel. Ebben a kategóriában plusz cellákat vásárolhatunk, illetve olyan fejlesztéseket, amitől a cellák gyorsabban töltődnek.

IMPLANTED REBREATHER

Kiegészítő funkciók a tüdőnek. Első szinten védelmet szerezhetünk a toxikus gáztámadások ellen, valamint további 2 szinttel növelhetjük a futás képességünket (2,5 másodperc/szint).

TYPHOON EXPLOSIVE SYSTEM

Önvédelmi implant, amely aktiválásra 8 méteres távon belül, 360 fokban robbanást idéz elő. Első szinten csak az emberekre halálos, második szinten már minden típusú robotra is.

végigjátszás során képtelenség minden extrát magunkra aggatni – sem pénzt, sem XP-t nem tudunk annyit gyűjteni, hogy mind a 69 fejlesztést megszerezhessük. Éppen ezért jól át kell gondolni, hogy pontosan mire is akarjuk költeni a pontjainkat. És ezzel el is értünk a Human Revolution egyik legzseniálisabb részéhez...

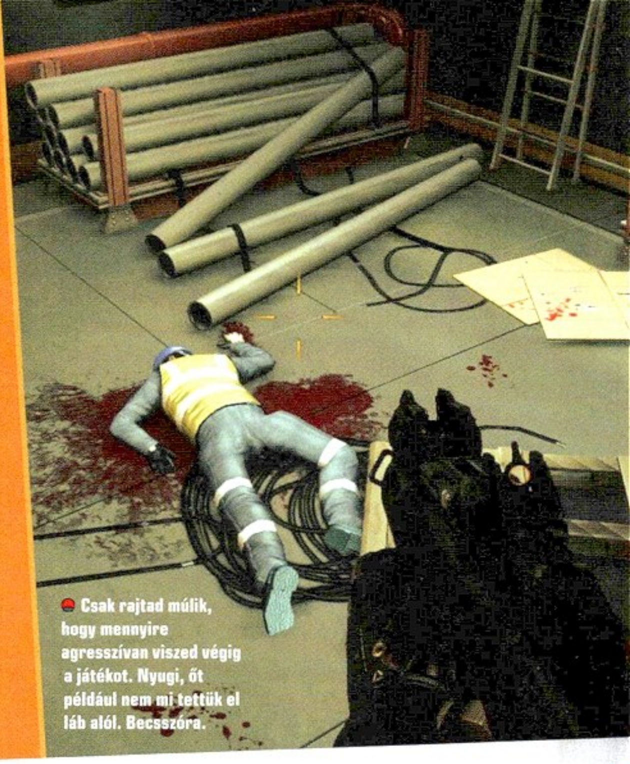
MAGAD URA

Már az első küldetés során világos lesz mindenki számára, hogy a Deus Ex az esetek nagy többségében olyan játékélményt biztosít, amilyenre a játékos vágyik. Ha a kőkemény akcióra gyúrsz, akkor berúghatod az ajtót és folyamatos tűzharc közepette oldhatod meg a feladatot, ha inkább a predator stílust kedveled, akkor lopakodhatsz, és egyenként szedheted le az ellenfeleket, sőt, ha pacifista lélek vagy, akkor végigjátszhatod a programot úgy, hogy (a főellenfelek kivételével) senkinek nem esik komolyabb bántódása – ez utóbbiért amúgy külön achievement is jár a Steam rendszerben.

A sikered csak azon múlik, hogy milyen kiegészítésekkel turbózod fel a karakteredet. Ha a fegyveres harcot részesíted előnyben, akkor a célzásra és a páncélra kell pontokat költened, ha inkább hátulról támadsz, akkor olyan fejlesztés kell, amelynek segítségével akár két embert is ki tudsz ütni észrevétlenül, míg a lopakodáshoz nem árt a felfejlesztett radar és az, hogy ne kelts semmilyen zajt a mozgásoddal. A technikák persze kombinálhatóak is, azonban nem biztos, hogy a „mindenhez értek egy kicsit" megoldás a célravezető, hiszen sokkal precízebben tudunk játszani, ha egyetlen „útra" koncentrálunk, és így az újbóli végigjátszásnak is sokkal több értelme van. A rendszer amúgy nem csak azért remek, mert rajtunk áll, hogy milyen módon oldunk meg egy-egy feladatot, de az is nagyban növeli a játékélményt, hogy egyik szisztéma sem könnyebb a másiknál. Azt talán nem kell ecsetelni, hogy észrevétlenül végiglopakodni egy pályán mennyire körülményes feladat, azonban az akciódúsabb megoldás sem egy fáklyásmenet. Hiába vannak ugyanis tuti harci fejlesztéseink, Adam ennek ellenére nem válik sebezhetetlenné, a frontálisan támadó túlerővel szemben ugyanolyan könnyen elvérzik, mint bármely másik ember, sőt, eleve a tűzerő sem minden, hiszen a fellelhető lőszermennyiség igen korlátozott, így a tűzharcokat is csak taktikusan, jól átgondolva, precízen lehet sikerre vinni, az eszetlen lövöldözés hamar visszatöltéshez vezet.

FŐ A NYITOTTSÁG

A szabadság érzése áthatja az egész Deus Exet: megszabhatjuk a játékstílusunkat, választhatunk a fő szál és az utazásaink közben felbukkanó opcionális mellékküldetések között, és úgy általában, a ránk háruló feladatokat is többféle módon oldhatjuk meg. Vegyünk egy konkrét példát: a játék egy adott pontján be kell jutnunk egy szórakozóhelyre, hogy információhoz jussunk. Megtehetjük ezt a bejáraton keresztül, kifizetve a nem olcsó belépőt (1000 kredit), lophatunk tagsági kártyát a város egy másik pontján lévő bordélyházban, leereszkedhetünk a város alatt húzódó csatornába, és hackeléssel bejuthatunk egy titkos bejáraton, vagy egy mellékutcából is belopózhatunk a szellőzőn keresztül. Odabenn mehetünk egyenesen a célszemélyhez és beszélhetünk vele személyesen, de akár egy rejtekhelyről is kihallgathatjuk, így szerezve meg a szükséges adatokat. Ez a változatosság szinte minden küldetésre



Csak rajtad múlik, hogy mennyire agresszívan viszed végig a játékot. Nyugi, őt például nem mi tettük el láb alól. Becsszóra.

BEÜLTETÉSEK: SZEM

SMART VISION

Felettébb hasznos fejlesztés, melynek segítségével átláthatunk a falakon. Használata manuális (külön be kell kapcsolni), energiafogyasztása minimális.

RETINA PROSTHESIS

Ezen fejlesztés biztosítja számunkra a HUD-ot (alapból elérhető). Ez kiegészíthető visszaszámlálóval, ami mutatja, hogy az őrök mikor állítják le a riadókészültséget, illetve vásárolhatunk védelmet a vakító gránátok ellen is.

Detroit utcáin járva szem- és fültanúi lehetünk, ahogy a civilek tüntetnek a beültetések ellen.

BEÜLTETÉSEK: KAR

CYBERNETIC ARM PROSTHESIS

Ezen a kategórián belül választhatjuk a falátütést, a nehezebb tárgyak mozgatását, itt csökkenthetjük a fegyverek visszarúgását, illetve növelhetjük az inventory méretét.

AIM STABILIZER

Ebben a kategóriában vásárolhatunk célzásrasegítő fejlesztések. Az első szint csökkenti a kilengést, míg a második szint már teljesen stabil célzást eredményez.

A SZAVAK EMBERE

A szociális interakciók nagyon fontosak a játékban, egy-egy beszélgetés nem csak azt a célt szolgálja, hogy képbe kerüljünk a feladatainkkal kapcsolatban, illetve, hogy tovább haladjon a sztori, helyenként fontos információk, küldetések múlhatnak a dialógusokon. Ha szeretnétek biztosra menni, akkor mindenképpen szerezzétek be a Social Enhancer fejlesztést, ami automatikusan bekapcsol egy párbeszéd közben, így megvizsgálhatjátok a partnereteket és könnyebben adhattok helyes válaszokat, sőt, még befolyásolhatjátok is a célszemélyt.

MEGGYŐZÉSI SZINT

Ez skála mutatja, hogy a válaszainkkal mennyire sikerül a saját igazunkról meggyőznünk az alanyunkat. Ha a pontozott csík alul fut, akkor rossz nyomon járunk, középen semleges, azonban ha a csík a felső tartományba kerül, akkor van esélyünk a sikerre.

SZEMÉLYISÉG TÍPUS

Ezt a mutatót mindenképpen érdemes figyelni a beszélgetések közben, ugyanis ez a mérő megmutatja, hogy a beszélgető-partnerünk melyik személyiség típushoz tartozik. Ha erre rájövünk, akkor sokkal könnyebben tudjuk kiválasztani a megfelelő választ.

FEROMONOK HASZNÁLATA

A feromonok (az idegrendszerre ható illatanyagok) segítségével „láthatatlanul" hatást gyakorolhatunk az alanyunkra. Ha a beszélgetés közben bekapcsoljuk ezt az opciót, akkor nagyobb eséllyel húzzuk ki a partnerünkből a számunkra szükséges információt.

JELLEMZŐ VONÁSOK

A Social Enhancer beszerzését követően a mondanivalója alapján megismerhetjük a beszélgetőpartnerünk jellemvonásait (bizonytalan, agresszív, makacs), s ezek tudatában könnyebben rájöhetünk, hogy merre kell terelni a beszélgetést az eredmények érdekében.

PSZICHOLÓGIAI PROFIL

Még mélyebb elemzés, amely megmutatja, hogy az ember, akivel beszélgetünk, éppen milyen lelkiállapotban van. Az itt megjelenő leírás szintén segít abban, hogy a megfelelő válaszokat jelöljük meg.

A MEGFELELŐ VÁLASZ

Miután megvizsgáltuk az alanyunkat, eldönthetjük, hogy milyen módon adjuk neki elő a mondanivalónkat. Felszólalhatunk csillapítólag, lehetünk sármosak, de nyomást is gyakorolhatunk a partnerünkre. A siker attól függ, hogy mennyire tudtuk kiismerni a kapott adatok alapján.

jellemző, és a megoldás itt is attól függ, hogy milyen extrákkal vérteztük fel a hősünket. A jelszóval védett ajtón való átjutáshoz hackelési kiegészítők kellenek, a szellőző eléréséhez nehezebb tárgyak megemelésére van szükségünk, az információk személyes begyűjtéséhez nem árt egy, a meggyőzést segítő implant, a beszélgetések kihallgatásához pedig észrevétlenül kell a megfelelő helyre lopakodnunk. Az még csak hagyján, hogy a változatosság ilyen mértéke gyönyörködtet, azonban a fejlesztők munkáját tovább dicséri, hogy a végigjátszás során nem találkoztunk olyan helyzettel, amit ne lehetett volna megoldani valahogy. Mivel minden akadálynak több feloldási alternatívája van, így az szóba sem jöhet, hogy valahol elakadunk csak azért, mert nincs meg valamelyik fejlesztésünk. Ha nincs megfelelő hackelési képességünk egy ajtóhoz, akkor tuti, hogy valahol találunk egy kerülőutat a szellőzőkön keresztül, esetleg át lehet ütni egy falat, vagy lecsaphatunk egy őrt, akinél aztán megtaláljuk a megfelelő zárkombinációt.

A TE UTAD, VAGY MÉGSEM?

Az eltérő lehetőségek szerencsére nem csak a küldetések megoldására, de a végkimenetelükre is jellemzőek. Vegyük például az első komolyabb akciónkat, amelynek fináléjában futni hagyhatjuk az egyik terroristát, vagy átadhatjuk a rendőröknek (élve vagy holtan), lebeszélhetjük róla, hogy túszt vigyen magával, de akár sorsára is hagyhatjuk a szerencsétlen áldozatot. Habár a sztori felépítése meglehetősen lineális, a döntéseink azért bizonyos mértékben befolyásolják a történet alakulását, így az előbbi példánál maradva, ha a terroristát elengedjük, akkor később még kétszer találkozhatunk vele, ha a rendőrök kezére adjuk, akkor az őrsön láthatjuk viszont egy cellában, ha pedig hullazsákban végzi, akkor értelemszerűen végleg kiírjuk a folytatásból. A befolyás illúziója igen nagy mértékben hozzájárul az amúgy addiktív játékmenethez, azonban némileg visszavesz a játék végső értékeléséből, hogy a fejlesztők nem voltak elég bátrak ahhoz, hogy a cselekedeteink alapján osszák ki a befejezéseket. Mindegy ugyanis, hogy milyen stílusban játszunk, és milyen döntéseket

Habár bőven lesz lehetőségünk pusztítani a játékban, nem mi viszünk véghez minden rombolást.

hozunk, a finálé hangvételét az utolsó egy percben mi magunk választhatjuk ki, így egy okosan megejtett mentést követően újabb végigjátszások nélkül nézhetjük meg a négy lehetséges záróvideó mindegyikét.

HIBRID RENDSZER

Ahogy az már a cikk elején szóba került, a játék jelentős részében First Person nézetből irányítjuk Adamet, azonban amint akcióra kerül a sor, egy érdekes, de jól működő hibridre vált át a program. Legyen szó akár tűzpárbajról, akár lopakodásról, a fedezékek használata elengedhetetlen, és ha igénybe vesszük ezt a funkciót (jobb egérgomb nyomva tartása), akkor a játék átáll Third Person nézetbe, így tökéletesen ki tudjuk használni

BEÜLTETÉSEK: HÁT

REFLEX BOOSTER

Ezzel a fejlesztéssel nagyban növelhetjük a reflexeinket, minek köszönhetően (ügyes lopakodást követően, hátulról közelítve) akár két embert is hatástalanítani tudunk egyszerre. Kifejezetten a játék vége felé lehet majd hasznos.

ICARUS LANDING SYSTEM

Ez a fejlesztés lényegében egy virtuális ejtőernyő, ugyanis ennek segítségével bármilyen magasságból lezuhanhatunk, anélkül, hogy bántódásunk esne. Aktiválni nem szükséges, minden esetben automatikusan bekapcsol zuhanás közben.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEJLESSZ FEGYVERT!

A játékban rengeteg fegyvert találhatunk az ípuskától a rakétavetőig. Legyünk figyelmesek, a pályákon számos fejlesztést találhatunk, amivel tovább turbózhatjuk az eszközeinket. Hangtompító, lézeres célzás, nagyobb tár, nagyobb tűzerő, hűtés, stb.

LŐDÖZZ OKOSAN!

Ha nem akarsz senkit bántani, akkor sem kell lemondanod a fegyverekről. Jó pár kábító hatású mordályt találhatsz, amelyekkel messziről, hangtalanul szedheted le az ellenfeleket. Ugyanígy akadnak olyan puskák is, amelyek az elektromos eszközöket hatástalanítják.

REJTSD EL ŐKET!

Ha valakit leterítesz, semmiképp ne hagyd szem előtt. Ragadd meg a grabancát és húzd be valamelyik sarokba vagy tereptárgy mögé, hogy a többiek ne szúrják ki, hogy mit csináltál. Ha ezzel megvagy, akkor feltétlen kutasd is át a delikvenseket!

HACKELJ HA TUDSZ!

A hackelésre mindenképpen érdemes rágyúrni, nem csak azért mert így rengeteg plusz információ nyerhető ki a számítógépekből, de átvehetjük az uralmat a kamerák, ágyúk és robotok felett is, és a rosszfiúk ellen fordíthatjuk őket.

BEÜLTETÉSEK: AGY

SOCIAL ENHANCER
Ezzel a fejlesztéssel sokkal könnyebben boldogulunk, hogyha párbeszédekre kerül a sor, a használatát illetően vizsgáljátok be külön keretes anyagunkat.

RADAR SYSTEM
Radar, amely egy kis térképen folyamatosan mutatja a körülöttünk lévő gépeket és embereket. Az első szint alapból elérhető, a második erősebb és kitolja a hatótávolságot.

INFOLINK
Vezeték nélküli kommunikációs eszköz melynek segítségével bárhol és bármikor beszélhetünk a kollegáinkkal és más emberekkel. Megvásárolni nem kell, alapból elérhető.

STEALTH ENHANCER
Nélkülözhetetlen fejlesztések a lopakodáshoz: visszajelzés az általunk keltett zajról, az ellenfelek látószöge, mutatja hol látták minket utoljára az őrök, illetve nyomkövető rendszer.

HACKING: CAPTURE
Ezen fejlesztések segítségével törhetünk be különböző gépekre (1-5 szint) és vehetjük át az uralmat a kamerák, ágyúk és robotok felett. A 1-es szint és a kamera hack alapból elérhető.

HACKING ANALYZE ADD-ON
Kiegészítés a hackeléshez, segítségével láthatjuk, hogy egy gépbe betörve mennyi az esélyünk a lebukásra, illetve láthatóvá tehetjük, hogy milyen extra tartalmakat lehet kiszedni a gépből.

HACKING: FORTIFY
Szintén kiegészítő a hackeléshez. Mikor betörünk egy gépbe, csomópontokat kell elfoglalni, ezeket erősíthetjük meg ezzel a fejlesztéssel, így a központ nehezebben jut a nyomunkra.

HACKING: STEALTH
Újabb bővítmény a hackeléshez. Segítségével nagyobb eséllyel maradunk rejtve a központ előtt, miközben elfoglaljuk a csomópontokat. Hackereknek kihagyhatatlan fejlesztés.

Kevés olyan játék van, amiben annyira élvezetes settenkedni, mint a Human Revolutionben.

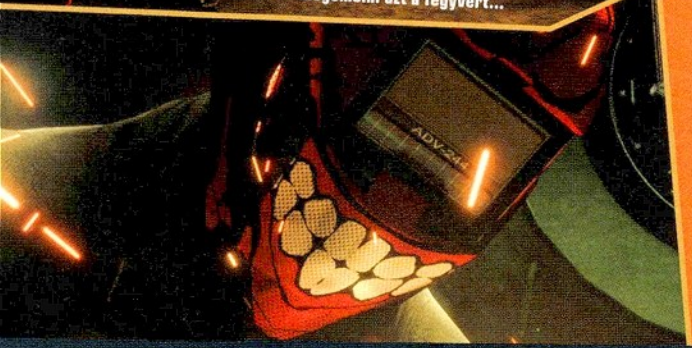
a környezet adta lehetőségeket. A Human Revolution fedezék-szisztémája leginkább a Splinter Cell: Conviction hasonló megoldását idézi, azaz a tereptárgyak takarásában tökéletesen láthatatlanok vagyunk, egészen addig, amíg közvetlenül nem kerülünk az ellenfelek (katonák, kamerák, ágyúk, robotok) szeme elé. Szerencsére nem csak megbújni lehet a pályaelemek mögött, a gördülékeny közlekedés sem akadály, mindaddig a fedezékhez simulunk, amíg fel nem engedjük az egér jobb gombját, sőt, a space lenyomásával (szinte) észrevétlenül tudunk átugrani egyik tereptárgytól a másik mögé. Akkor sincs baj, ha egy sarokhoz érünk, vagy szimplán csak szeretnénk megkerülni valamit, ugyanis a space nyomva tartása mellett a karakterünk automatikusan vált a merőleges felületek között, így egy pillanatra sem kerülünk ki az oltalmat adó fedezékből. Ebben a nézetben a látószögünk is jóval szélesebb, így ügyesen ki tudjuk figyelni az őröket és a kamerákat, mielőtt mozgásba lendülnénk. Persze a fedezékek nem csak a lopakodást, de a tűzharcot is megkönnyítik, ésszerűbb rögtön takarásból tüzelni, sérülés esetén vissza-visszabújni (az életerő automatikusan visszatöltődik), és azt sem szabad elfelejteni, hogy az ellenfelek a folyamatos bujkálással kicselezhetőek, így a fedezékek közti gyors mozgással még túlerő ellen is bőven van esélyünk.

Az első rész zsenialitását ugyan nem sikerült lemásolni, de a Human Revolution így is kiváló játék és remek „folytatás”.

TECHNIKAI PARAMÉTEREK

Látvány szempontjából meglehetősen vegyes képet mutat a program, ugyanis a játék alatt dolgozó Crystal Engine képes kifejezetten szép, de meglehetősen elavult részeket is produkálni. A belső terek kidolgozása, a gyárak, az irodák, a laborok részletessége és berendezése példaértékű, azonban a szabadon bejárható városrészletek, az itt található lakások és egyéb helyek leginkább a Fallout 3 színvonalát idézik, akárcsak a karaktermodellek, amelyek (a főhős kivételével) kifejezetten csúnyára sikeredtek. Mindez a program belső értékéből mit sem von le, az eszméletlen hangulat és játékélmény elhomályosítják az alkalmanként jelentkező szépséghibákat, de ennek ellenére muszáj megjegyezni, hogy a játék vizuális része nem veheti fel a versenyt a 2011-es „csúcsmodellekkel”. Ennek persze megvan az előnye is, hiszen a Human Revolution már egy közepes konfiguráción (2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA) is elindul, s ha mindent minimumra csavarunk, akkor simán élvezhető FPS-értékekkel találkozhatunk, miközben a grafika minősége nem romlik számottevően. A játék amúgy támogatja a DX11-et (és a 3D-t) is, azonban ez jelentős javulást nem eredményez a látványban, a füst és a fényeffektek festenek csak az átlagosnál egy kicsit pofásabban.

Néha azért nem árt ám megemelni azt a fegyvert...



KUTAKODJ MINDENHOL!
Legyél bárhol a játékban, minden szobát, minden termet, minden likvidált ellenfelet kutass át, hiszen szinte bárhol lehet találni zsebszámítógépeket, amelyek nem csak érdekes adatokat, de nagyon sokszor mindenféle kódokat is tartalmaznak.

FOGDD AZ ÁGYÚT!
Ha sikerül meghackelned egy olyan számítógépet, amin keresztül el tudsz foglalni egy rögzített ágyút, akkor maximálisan használd ki a helyzetet. Ha az ágyú végzett minden körülötte lévő ellenféllel, akkor fog meg és vidd tovább addig, míg mindenki el nem patkol.

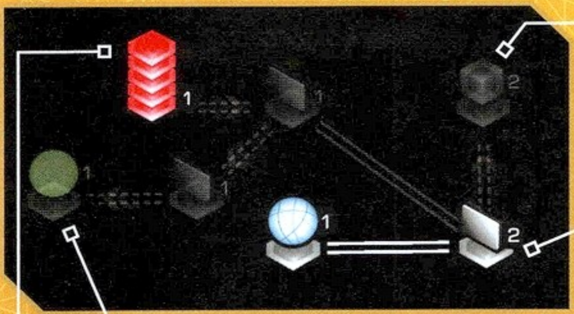
KERESD A BOLTOT!
A meglátogatható és bejárható városok mindegyikében találhatsz boltokat, ahol nem csak lőszert és fegyvert vehetsz, de a tuningoláshoz elengedhetetlen kellékeket, ételt és még vírusokat is. Egy-egy nagyobb küldetés előtt érdemes rendesen bevásárolni.

NÉZZ SZÉT RENDESEN!
A Human Revolutionben a mellékküldetések legalább olyan fontosak, mint a fő szál, azonban nem mindegyik talál meg téged magától. A bejárható városokat érdemes felfedezni, mert néha ott is felvehetünk egy-egy küldetést, ahol nem is gondoltuk volna.

FESZÜLTSÉG VEZETÉS!
Ha elfogadtok egy tanácsot, akkor az áram ellen védő fejlesztést (a Dermal Armor kategórián belül) mindenképpen beszerzitek, ugyanis ennek birtokában a boss-harcok során sok-sok szitkozódástól kímélitek majd meg magatokat.

A HACKELÉS MŰVÉSZETE

A hackelés a Deus Ex egyik alapeleme, a program játszható a hackelős fejlesztések nélkül is, ám a továbbjutás így jóval nehezebb, ráadásul így számos információtól és mókától fosztjuk meg magunkat: hackelés nélkül például nem tudjuk a hatalmas robotokat ráuszítani a gazdáikra. Ezen képesség segítségével nem csak ajtók és számítógépek, de riasztók és lézersorompók felett is átvehetjük az irányítást. Maga a folyamat elsőre bonyolultnak tűnik, viszont ha belejövünk, akkor már egyenesen kívánni fogjuk, hogy minél több rendszert törhessünk fel. A feladat amúgy leírva roppant egyszerű: a gépekbe belépve csomópontokat kell elfoglalni, méghozzá úgy, hogy a központ ne vegyen észre minket. Az akcióban segítségünkre lehet többféle fejlesztés, illetve jó néhány vírus is, így érdemes gyűjteni/vásárolni őket.



ADATCSOMAGOK

Mikor betörünk egy gépbe, nem csak a maggal, csomópontokkal és a védelmi központtal, hanem adatcsomagokkal is találkozhatunk, amelyeket opcionálisan fel is törhetünk, ha elég bátrak vagyunk. A jutalmunk pénz, XP és különböző vírusok lehetnek.

CSOMÓPONT

A hackelés során a csomópontok elfoglalásával juthatunk el a maghoz. Minél közelebb van egy csomópont a védelmi központhoz, annál nagyobb az esélye, hogy lebukunk, de vírusokkal és védelemmel lassíthatjuk, hogy „bemérjenek" minket.

A MAG

A hackelés során lényegében az a feladatunk, hogy a belépési pontból (kék gömb) a csomópontok elfoglalásával eljussunk a maghoz (zöld gömb), amit ha sikerül időben elfoglalnunk, akkor átvehetjük az uralmat az adott gép felett.

VÉDELMI KÖZPONT

A gépek amelyekre betörünk rendelkeznek védelmi központtal, amely igyekszik is kiszűrni a betolakodókat. Ha a központ felfedezi, hogy elfoglaltunk egy csomópontot, akkor elkezd lenyomozni minket és csak másodperceink maradnak, hogy elérjük a magot. Kis szerencsével, vírusokkal és egyéb trükkökkel még akkor is feltörhetünk egy gépet, ha a védelmi központ már kiszúrt minket.

BEÜLTETÉSEK: BŐR

DERMAL ARMOR

Fontos fejlesztés, mellyel 3 szinten keresztül egészen 45%-al növelhető a test védelme a különböző sebzések ellen, plusz bónuszként választható egy 4. fejlesztés, ami megóv az elektromosságtól és az EMP gránátok hatásától.

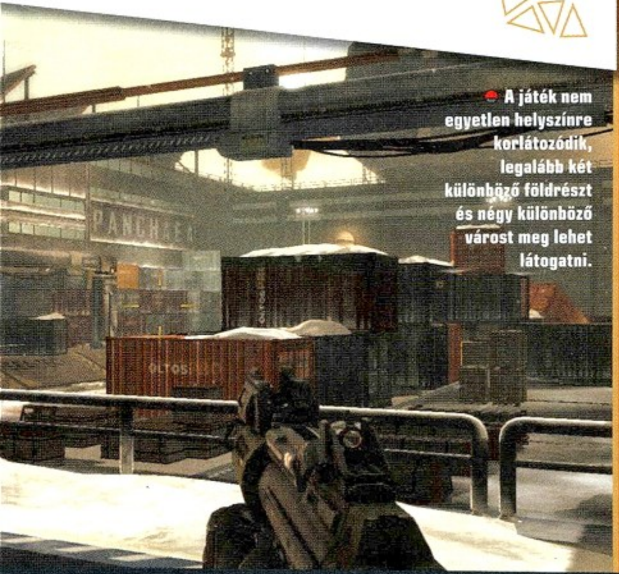
CLOACKING SYSTEM

Láthatatlanná tévő fejlesztés, amely 3 szinten keresztül fejleszthető, egészen 7 másodperc/energiacella használatig. A lopakodás elengedhetetlen kelléke, főleg akkor hatásos, ha megfelelő számú energiacellát is vásárolunk mellé.

BEÜLTETÉSEK: LÁB

CYBERNETIC LEG PROSTHESIS

Lábhoz kapcsolódó kibernetikus fejlesztések, melyek segítségével jóval magasabbra ugorhatunk, jóval gyorsabban futhatunk, illetve három szinten keresztül fejleszthető (azaz redukálható) a hangkibocsátásunk. A harmadik szinten a mozgásunk (futás, ugrás) már semmilyen füllel érzékelhető zajt nem generál.



A játék nem egyetlen helyszínre korlátozódik, legalább két különböző földrészt és négy különböző várost meg lehet látogatni.

Szerencsére a hangok terén már egészen más a helyzet, belekötni nem nagyon lehet sem a zenébe, sem a szinkronhangokba, mindkettő szinte tökéletes. A Human Revolution muzsikái pillanatok alatt libabőrt varázsoltak a karunkra, a jól megkomponált taktusok nagyban hozzájárultak a játék különleges atmoszférájához, és a szereplők hangjáról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Adam Jensen mély, ellentmondást nem tűrő orgánuma telitalálat, és a többi szereplő sem panaszkodhat, még a legutolsó boltost is profi szinkronszínészek keltik életre.

Habár érezhetően egy konzolporttal van dolgunk, a feladatot végző Nixxes Software munkájára nemigen lehet egy rossz szavunk sem. Az irányítás mind egér/billentyűzet kombóval, mind kontrollerrel kielégítő, a 35 órát felölelő tesztelés alatt pedig egyetlen jelentős buggal sem találkoztunk – bár a DX11 bekapcsolása mellett akadt néhány váratlan fagyás. PC-sek számára külön öröm, hogy a grafika egy külső menüben jól skálázható, nem csak két kapcsoló és a felbontás variálása áll a rendelkezésünkre, arról nem is beszélve, hogy a mostanában divatos programokkal ellentétben az automatikus check pointok megléte ellenére is bárhol menthetünk a játékban (és erre bizony szükségünk is lesz).

VISSZATÉRÉS!

Sikerült az Eidos Montrealnak megugrania azt az igen magasra helyezett lécet? Összességében nyugodtan mondhatjuk, hogy igen, még akkor is, hogyha a Human Revolution nem ér minden elemében az eredeti Deus Ex nyomába. A befejezés okozott egy kis csalódást, de az odáig vezető több mint harminc órás út minden pénzt megér. Szimpatikus főhős, rengeteg fejlesztési lehetőség, fordulatos és meglehetősen komor történet, városokon és országokon átívelő cselekmény, érdekes mellékküldetések, igazi cyberpunk-hangulat, változatos játékélmény, kihívás, komoly újrajátszhatósági faktor – olyan egyveleg ez, amihez hasonlóval csak ritkán találkozik az ember, tipikusan olyan keverék, ami még az esetleges hibákat is képes palástolni. Tény, hogy a játék helyenként rondácska, hogy a bossharcok frusztrálóak, és igazából nem nagyon illenek a játékmenetbe, hogy a lezárás hagy némi kívánnivalót maga után, és kicsit hiányzik az előd beültetések felhasználását szabályozó rendszere is, de mindezek ellenére mégis elmondható, hogy a Human Revolution egy igazi élmény, ami egyaránt magával ragadhatja a régi motorosokat, és azokat is, akik most játszanak életükben először a Deus Ex-szel.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1034

»Egy remek folytatás, kisebb hibákkal és idejétmúlt grafikával, ellenben olyan játékélménnyel, ami nem engedett legalább harminc órán át. Alig várom, hogy újra belekezdhessek...

»BATE

PRO: Remek történet, hátborzongató hangulat, változatos játékélmény és helyenként hatalmas szabadság.

KONTRA: A történet befolyásolása csak illúzió, a grafika helyenként egyenesen ronda, a bossok idegőrlőek.

GÉPIGÉNY» 2 GHz Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8000/ATI Radeon HD 2000, 8,5 GB HDD

»89%«

CSAK OKOSAN!

Habár elakadni tényleg nem nagyon lehet a játékban, azért ésszel bánjatok a praxis pontokkal. Ha van rá lehetőségetek, akkor egykettőt mindig tartsatok meg, hogy a váratlan helyzetek se okozzanak gondot.

GONDOLD ÁT!

Ha egy ponton úgy érzenéd, hogy elakadtál, akkor jusson eszedbe, hogy minden helyszínre legalább négyféleképpen lehet bejutni. Nem csak elöl, de alul, felül és oldalt is. A megoldás szinte biztos, hogy ott lesz a közeledben.

LÉGY RÉSEN!

Ne feledd, ha valakit leütsz hátulról, az egy egész energia cellába kerül. Ha egymás után gyorsan akarsz elintézni több ellenfelet is, akkor mindenképpen figyelj oda, hogy a támadás előtt feltöltsd a többi cellát is.

FŐ A VÉDELEM!

Ha az akciót választod és nem akarsz lopakodni, akkor nagyon oda kell figyelned a robotokra, azok ugyanis hagyományos fegyverrel nagyon nehezen iktathatóak ki. Ellenük a legjobb megoldás a 2-es szintű Typhoon.

PORBÓL LETTÜNK...

From Dust

[ÍRTA **CHRIS**] **2010 nyarán jelentette be a Ubisoft, hogy egy különleges játék fortyog üstjükben, amit aztán az E3-on be is mutattak a nagyérdeműnek. A From Dust kétség kívül a kiállítás legérdekesebb programja volt, most pedig minden felhajtást nélkülözve véglegesítették.**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
Stratégia/Isten-szimulátor

MULTI
nincs

INFO

A játék csak digitális terjesztésben érhető el, tehát PC-n a Steamen vagy a GamersGate-en szerezhető be, míg konzolokon (X360, PS3) az adott rendszer online boltjából vásárolható meg.

Sokaknak Éric Chahi neve már nem mond sokat, pedig a '90-es évek egyik meghatározó figurája volt a játékfejlesztésben. A Delphine Software egyik oszlopos tagjaként olyan címek fűződtek a nevéhez, mint a Future Wars, az Another World, vagy a Flashback – ez utóbbiról írtam egyébként első cikkemet a Guruban. Na szóval sokunk szemében Eric igazi legenda, most pedig a Ubisofttal karöltve egy olyan játékot tett le az asztalra, amelyhez hasonlót már hosszú-hosszú évek óta nem láthattunk.

Rég találkoztunk már Isten-szimulátorral a játékvilágban, de a From Dust tökéletesen képes betölteni a régóta növekvő űrt.

A From Dustot nehéz kategorizálni, leginkább egy isten-szimulátornak nevezhetnénk, de ügyesen lavírozik a színes vallási kultuszok közt, ezért sem isten, sem vallási nyomok nem fedezhetők fel benne. A játékban az úgynevezett Lehelet szerepét töltjük be, akivel az a célunk, hogy az embereknek segítsük előrejutni a történelmükben, s ezáltal mi egyre több információval leszünk gazdagabbak. Ehhez nincs is más dolgunk, mint minden pályán felállítani annyi falut, ahány totemoszlopot találunk rajta, majd elvezetni egy kisebb csoportot a következő barlang bejáratáig. Bár a program rengeteg téren hasonlít a Bullfrog nagy sikerű Populous című feledhetetlen alkotására, sok tekintetben egyszerűbb, de lebilincselőbb annál. Azt hiszem, kijelenthetjük, hogy a Lehelet irányítása, maga a játékmechanika oly mértékben kiforrott és zseniális, hogy minden téren tökéletesnek nevezhető.

A TERMÉSZET EREJE

Ahhoz, hogy a korábban említett célunkat elérjük, létre kell hoznunk három-négy falut az emberek számára, majd innentől nincs is más dolgunk, mint átformálni a

természetet, méghozzá úgy, hogy biztonságos útvonalat nyújtsunk a lakók számára a pálya végét jelző barlangokhoz. Ez persze rengeteg fejtörővel és kihívással jár, s ezeket az általunk manipulálható elemek segítségével oldhatjuk fel. Először is a Lehelet képes magába szippantani szinte bármilyen anyagot, ami az adott pályán található. Eleinte ez csupán szimpla por lesz, amit bárhova lerakhatunk. Eltömíthetünk vele folyókat, valamint beteríthetjük vele a sziklás vidéket, hogy utat engedjünk a falvakból induló virágzásnak – ez amúgy minden pályán a másodlagos küldetésünk. Ha a terület felét már növényzet fedi, megjelennek az állatok is, ha pedig sikerült elérnünk a 100%-ot, akkor újabb információmorzsát kapunk a történelemből.

Nem csupán a por dobálásával kell operálnunk, hiszen ott van például a víz, ami amellett, hogy életet ad a növényeknek, sokszor megkeseríti az emberek életét. Megállíthatatlannak tűnő gejzírek jelennek meg a homok feltúrása közben, melyek könnyedén elmoshatják kicsiny falvainkat, és nekünk kell megfelelő mederben tartanunk őket a terep alakítgatásával. Vagy ott van például a láva, amelyet ugyancsak kezünkbe vehetünk, s sziklás területté olvaszthatunk bárhol a térképen. Ezt sem igazán kedvelik az emberek, hiszen a forró magma könnyen felperzseli a növényeket, pusztító tűzvészt okozva akár az egész kontinensen, amit csak egy gyors vízfelmarkolással és nyakba zúdítással olthatunk el.

AZ ANYAG NEM VÉSZ EL, ÉS MÉG ALAKÍTHATJUK IS

A játékban az „isteni" erőnk abból áll, hogy hatással lehetünk a világban elérhető anyagokra, manipulálhatjuk őket, ezzel egyengetve az emberek útját. Lássuk, hogy mihez „nyúlhatunk" hozzá, és mit kezdhetünk a rendelkezésünkre álló „anyagokkal":

A POR

Ezt a homokszerű anyagot már a játék elejétől megmozgathatjuk, képes útját állni az enyhe folyású víznek és a lávának is. Ezen a területen megkapaszkodnak falvakból kiinduló növények is, ezért nem árt vigyázni vele, hogy tűzhányók közelébe még véletlenül se szórjunk. Így ugyanis könnyen előfordulhat, hogy az izzó láva érintkezésbe lép a növényekkel, s már kész is falut veszélyeztető tűzvész.

A VÍZ

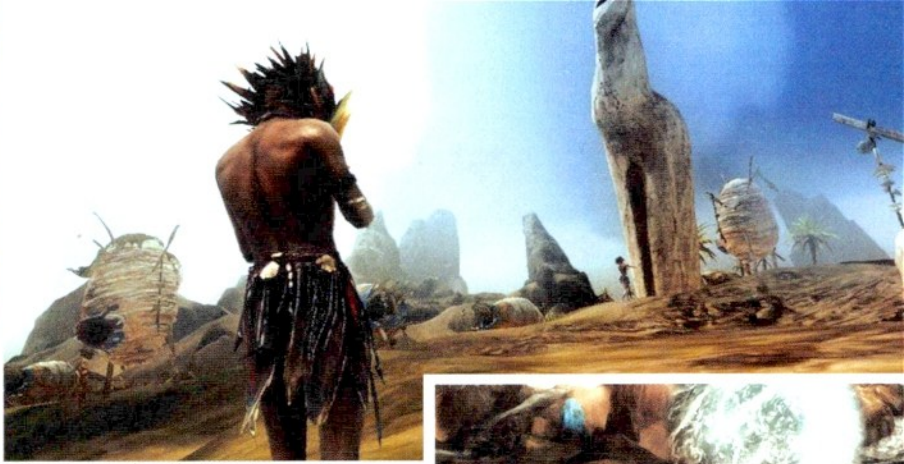
Az élete alapeleme; mindenki így ismeri a vizet. De itt leginkább az élet megkeserítője, ugyanis simán elsöpörheti falvaink lakosságát, sokszor megállíthatatlanul hömpölyög végig az egész pályán. Nekünk kell kordában tartani, sok-sok munkával kimerni az adott területről, vagy zselévé alakítani – mikor mire van szükség. Nagy mennyiségben képes a lávát is sziklává alakítani, úgyhogy hasznos társunkká is válhat.

A LÁVA

A szárazföld nagy része ebből keletkezik, de persze nagy mennyiségben inkább átok, mint áldás. A forró láva könnyen tűzbe boríthatja az emberek vidékét, ezért mindig úgy folyassuk ki a kezünkből, hogy elég ideje legyen a megszilárdulásra. Ennek segítségével hozhatjuk létre a legkitartóbb folyómedreket, vagy alakíthatjuk úgy a tűzhányók kupoláját, hogy ne veszélyeztesse a buja vidékeket.

NÖVÉNYZET

A játékban háromféle növényt találhatunk majd, melyeket odébb mozgathatunk a Lehelet segítségével. A tűzfa ciklikus időközönként meggyullad, és lángba borítja a környezetét. A vízfa segít abban, hogy kordában tartsuk a tűz pusztító erejét, amely hő hatására kinyílik, és vízzel árasztja el a környéket. Végül pedig ott a robbanófa, amellyel a kemény sziklás terepet alakíthatjuk át. Mindegyik növénynek idő kell a regenerálódáshoz, s többször használhatóak.



Az emberek „irányítása" kicsit olyan, mintha ismét a Lemmingsben lennénk. De az élmény szuper!

Meg kell hagyni, isteni érzés, mikor a kezednek engedelmeskedik a tűz, a víz és a föld.

A teljes anyagmozgatás és a mögötte megbújó technológiai háttér elképesztő egyveleget alkot, amiről tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Olyan aprólékos, mindenre kiterjedő motort alkotott Chahi csapata, amelynek láttán valószínűleg minden fejlesztő elégedetten csettintene. Jó példa erre a víz lemodellezése. Ha például szilárd anyagot teszünk egy vízzel teli tóba, akkor annak szintje megemelkedik, kiszorítja azt, hullámokat kelt a felszínén és kilötykölődik a mederből. A homok egy helyre szórva szépen szétoszlik a felszínen, a láva a vízzel érintkezve elpárologtatja annak nagy részét, és gyorsabban megszilárdul, a természeti katasztrófák pedig folyamatosan alakíthatják a felszíneket. Még olyan aprólékos dolgokra is odafigyeltek, mint az erózió, hogyha vizet engedünk egy sziklás talajra, akkor ott por keletkezik, vagy, hogy a láva előbb-utóbb megolvasztja a legkeményebb sziklás területeket is, ha nem tartjuk kordában azt.

AZ EMBEREK VILÁGA

Emellett nem szabad elfeledkeznünk az emberekről sem, akiknek az életéért küzdünk. Szegényeknek nincs egyszerű dolguk, a természet állandóan ellenük dolgozik, de szerencsére ők is mindent megtesznek azért, hogy segítsék a Leheletet nehéz munkájában. Egy-egy pályán találhatunk különleges képességeket is, melyeket az adott falu sámánjai megtanulhatnak, és saját védelmük érdekében kihasználhatnak. Szükség is van erre, hiszen bizonyos időközönként több száz méter magas cunami indul meg a tenger felől, s elsöpör mindent, ami az útjába kerül. Hacsak kedvenceink nem rendelkeznek a megfelelő elhárító varázslattal, ilyenkor ugyanis kikerüli falujukat a hömpölygő veszedelem. Ezt a tudást egyébként át is adhatják más-más falvaknak, már ha ez emberek képesek eljutni egymásig.

A legtöbb település egy képességet is biztosít a játékos számára, melyet gyakran fordíthatunk az előnyünkre. Az egyik legfontosabb például a Lehelet felerősítése, amivel jóval nagyobb adag anyagot markolhatunk fel, vagy más képességeket turbózhatunk maximumra. A végtelen por című varázslat folyamatosan szórja tenyerünkből a homokot, amit ha felerősítünk, pillanatok alatt átrendezhetjük a vidéket ízlésünk szerint. Tüzet olthatunk ki egyetlen mozdulattal, zselévé alakíthatjuk a vizet, vagy szárazságot idézhetünk elő az elöntött területeken.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

Mindez hihetetlenül ízléses és gyönyörű formában tárul elénk, Eric Chahi keze munkája leginkább a külsőségeken mutatkozik meg. Nincs semmilyen kezelőfelület, nincsenek menük, csak a szemkápráztató világok sokasága, melyet olyan apróságok tesznek igazán fantasztikussá, mint a mindig ismétlődő átvezető jelenetek vagy a csodálatos zene. Szó se róla, nincs túlbonyolítva a játék, sokszor viszont kemény kihívásokkal vagyunk kénytelenek szembe nézni, melyek gyakran kényszerítenek minket az adott pálya újrakezdésére. Bár a From Dust alapvetően nem egy nehéz játék, az utolsó két pálya már oly mértékben megizzasztja az embert, ami már a végső értékelésére is rányomja bélyegét. A sztori-mód végigjátszása közel 8-10 óra, de nem szabad megfeledkeznünk a kihívások menüről sem, ahol apró fejtörők várják az isteni hatalmat gyakorlókat.

Nagyon nehéz bármilyen fogást találni a From Duston, szinte tökéletes alkotás. Tartunk tőle, hogy a mai fiatalok nehezen tudják csak leküzdeni az eléjük gördülő akadálytengert, amit a program folyamatosan biztosít, de mivel a Portal 2-t is sokan imádták, talán van esélye a nagyok között. Tökéletes kikapcsolódás, és egy nosztalgikus mámor, aminek minden percét imádtuk.

ISTENI SZIKRA

Eric Chahi '98-ban a Heart of Darkness elkészítése után hagyta maga mögött a játékvilágot, és egy másik szenvedélyének, a vulkanológiának kezdett élni. A From Dust ötlete 1999-ben pattant ki a fejéből, méghozzá egy aktív vulkán (Mount Yasur) meglátogatása közben. Az élmény olyan hatással volt a játék tervezőjére, hogy már akkor eldöntötte: készíteni fog egy olyan programot, amelyben a természet erőit manipulálva juthat előre a játékos.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»93%

www.pcguru.hu

»A From Dust egy hatalmas homokozó, amiben minden istenként eltöltött percet élveztünk – rég nem találkoztunk ehhez hasonló játékélménnyel.

»TIKA

PRO
A technológiai megvalósítás döbbenetes, a játékélmény pedig szinte megunhatatlan.

KONTRA
A sztori-mód vége nehézre sikeredett, sok kihívás pedig frusztrálóan megoldhatatlannak tűnik.

GÉPIGÉNY» C2Q Q9000 2.0 GHz/ Phenom II X4 620 CPU, GeForce 8800 GS/ Radeon HD 3800, 3 GB RAM, 4 GB HDD

»91%«

A BIRODALOM VISSZAVÁR!

Age of Empires Online

[ÍRTA TIKA] **Azokból a régi jó dolgokból mégis megmarad valami, és nem ám csak a krumpliszirom, mert például az Age of Empires is feltámad halottaiból, hogy augusztus idusán bekopogtasson az MMO-k kapuján.**

Az Ensemble Studios Age of Empires sorozata egy évtizeden át pumpálta a játékosok arcába a történelem hajdan virágzó civilizációit, majd a későbbi epizódok egészen a modernkor küszöbéig merészkedtek. A stúdió aztán szépen „bele is halt" a sikerbe, ám a Microsoft látott annyi fantáziát a mérföldkőnek számító (a '90-es évek végén elsőként álltak elő történelmi témával) RTS feltámasztásában, hogy egy online és nem mellékesen ingyenes birodalommá formálja.

INGYEN BOLDOGSÁG MINDENKINEK?

A Microsoft ugye nem a Télapó, tehát pénzt fog termelni a rendszer, csak épp a mostanság felemelkedőben lévő mikro-tranzakciós üzleti modellben, talán nem véletlen, hogy a LoTR Online, vagy az Age of Conan is ezt választotta a havidíj helyett. A mézesmadzagot egyébként úgy nevezik, hogy freemium (a free és premium szavak összevonásából), ami annyit tesz, hogy a játék tulajdonképpen ingyenes, szabadon játszhat vele bárki, de egyes prémium tartalmakért csengetni kell. A telepítés a Games for Windows kliensen (értelemszerűen Live account is kell) keresztül egy viszonylag rövid – keresés funkció és install – procedúra, és máris rátenyerelhetünk a Play gombra.

Ha ez eredeti játéksorozatot szerettétek, akkor az online verzióval is érdemes tennetek egy próbát. Ráadásul ingyenes.

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK...

A játékost egy városállam szimbolizálja, s noha e pillanatban még csak a görög és az egyiptomi frakció választható, de a két üresen maradt helyre állítólag hamarosan beköltözik a kelta és a perzsa birodalom is. A kötelező névadás után máris ott vagyunk egy jókora méretű placcon, ahol egy palota és néhány gyanús viskó – kis túlzással egy bogárpiszoknyi felület – a virtuális kivetülésünk. A cél grandiózussá emelni mindezt, ugyanis ezen a felületen fejlesztünk, kereskedünk és kommunikálunk másokkal – persze csak miután megépítettük a szükséges shopokat, csarnokokat, intézményeket. Az első észrevételünk az lehet, hogy az MMO (masszív multiplayer) műfaj méretes felkiáltójelek formájában van jelen, azaz, hasonlóképp, mint mondjuk a WoW-ban: itt is vannak segítők, akik feladatokkal, információkkal látnak el minket, és ahogy a székhelyet bővítjük, ezen úriemberek is gombamód megszaporodnak. A küldetéseket a térképen aktivizálva máris egy sablon RTS pályára kerülünk át, ahol aztán centire ugyanaz a játékmechanika köszön vissza, mint tizenöt éve a kezdő epizódban. A munkásembert ráuszítod egy vadra, lenyilazza, kaja lesz belőle, ebből újabbakat veszel, akik bogyókat gyűjtögetnek, fát vágnak, követ hasítanak, aranyat bányásznak, aztán későbbi korokban farmokat építenek és összekalapálják az infrastruktúrát, amelyből harcosok jönnek ki. Hopliták, könnyűlovasok, íjászok, harci elefántok, katapultok, és ahogy azt egy rendes RTS megköveteli, ezeket majd nagy számban rázúdítjuk az ellenségre. Amint végeztünk a feladattal, máris elkezdhetjük átbogarászni a pálya legeldugottabb sarkait, ugyanis a készítők ládákat rejtettek el, amelyekben felszerelések, kártyák és a központi város fejlesztéséhez szükséges nyersanyagok találhatóak. A küldetések utáni jutalom pedig az imént felsoroltakból és a három kötelező fizetőeszközből – XP, arany, birodalmi pontok – áll össze.

VALÓBAN? GÖRÖGÖK A FALÓBAN?

Úgy 40 órányi komoly szóló tartalom rejtőzik a sorok mögött, és néha a küldetések egy-egy kifejezetten ötletes történetben állnak össze, például a görögöknél a trójai háború fejezeteit reprodukálják az összes fellelhető görög hőssel. A gyűjtögetős és építs ezt-azt jellegű sablon-szálakból, no meg a challenge feladatokból (építs fel 10 farmot 10, majd a 9, 8, 7, 6, 5 perc alatt) is bőven kijut, ezek a műfaj sajátosságaiból adódóan kissé idegölőek, bár léteznek kivételek. A co-op funkció természetesen jelen van a húzósabb küldetéseknél, de sem a meghívásos forma, sem a tartalom miatt nem nevezhető eget rengetőnek (példaként hoznám fel a Battleforge-ot, amely sokszereplős, sőt többszintes pályákat hoz ebben a kategóriában). A két kultúra – az egyiptomi és a görög – közti különbség is többnyire kimerül a külsőségekben, például az azonos kategóriájú egységek kísértetiesen hasonló funkciót látnak el, csak épp az egyik helyen íjat, lovat, kardot osztottak ki a másikon pedig parittyát, harci szekeret, tevét és fejszét. Az egyiptomi vallás az, ahol eme kultúra produktívabb, lévén itt Ra istenség papjai fokozhatják a termelés ütemét az adott épületre kattintva (pl. a barakkokban felgyorsíthatják a kiképzést, a raktáraknál növelhetik a beszállítást). Az AoES alapelve a fokozatosság, azaz minden épületet, fejlesztést és

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Robot Entertainment/ Gas Powered Games

MŰFAJ
MMORTS

MULTI
Van

INFO

A 2009-ben megszűnt Ensemble Studios a Robot Entertainment formációba mentette át a stábtagok nagy részét, és egészen 2011 elejéig dolgozott az AoE Online-n, amikor a Gas Powered Games Chris Taylorral az élen átvette a fejlesztést. A Robot jelenleg az ígéretes Orcs Must Die-on dolgozik.

Erre a jelenetre egyáltalán nem emlékszünk az Oroszlánkirályból...

EZÉRT MEGFIZETSZ!

Ugyan megkaptuk a prémium civilizációhoz tartozó kulcsokat, de az első néhány órában nem aktiváltam őket, és tapasztalatom szerint enélkül is lehet élni. A prémiumra váltva aztán jött a kezdőajándék, egy epic speciális képesség, és például az egyiptomiaknál a Golden Hippikon egységet garantáló kártya, azonban az igazi előny az, hogy a PvP-k során csak a prémium jogú játékosok tudnak meghívásos rendszerben küzdeni, a többieknél az ellenfelet a gép sorsolja. A Ranked PvP (lvl 25 felett), ami ugye a listás helyezések felől dönt, szintén a fizetős kategória privilégiuma. Fontos továbbá, hogy csak ezen felhasználók tudnak a saját boltjukon keresztül kereskedni, Advisor (tanácsadó) kártyákat cserélni. Az epikus és a ritka tárgyak, tanácsadók, speciális egységek használatában szintén előnyt élveznek.

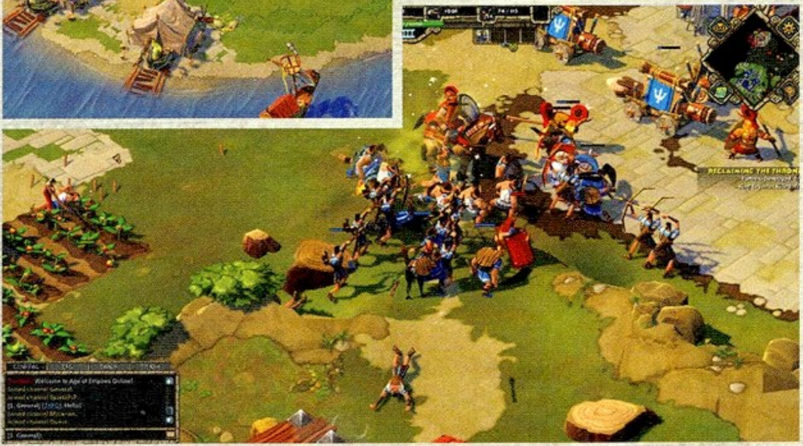
harcost a szintlépésekkor kapott 3-3 pontból kell feloldani, s ez egy kifejezetten hosszú és hálás folyamat. A PvP meccsekhez szükséges aréna viszont már elég korán, a 6-7. szint tájékán megjelenik, gondolom egyfajta ösztönző erőként, hogy a fejlődéshez szükséges XP-t minél több helyről tudjuk behordani. Sparta PVP arénájában 1vs1, és 2vs2 módban lehet küzdeni, ami valljuk meg nem túl bő kínálat. Véleményem szerint egy online játék rendelkezzen komoly multis tartalommal, főleg az RTS műfajban, ahol minden eldobott kavics egy érdekes multiplayer módra esik.

Valami gond lehet az állatkertben, mert megint elszabadultak az elefántok

LEGÓZZUNK ÖSSZE EGY ÓKORI CIVILIZÁCIÓT!

Az MMO-k lélektanában a legfőbb isten 700 sebzést adó gatyakorcának begyűjtése és a karakter kigyúrása fontos örömforrás, és ebben a tesztalany is jól teljesít. A talált cuccokat az egységek és épületek foglalataiba (2-4) illeszthetjük be, még az alap „paraszt" kezébe is tehetünk egy olyan kalapácsot, amivel gyorsabban gyűjtöget és épít, adhatunk rá páncélt, a halászhajókra tehetünk fejlettebb hálót, a harcosok kezébe pedig jobb fegyvereket. Ennek a kirakósnak a másik darabja az arany, amit a helyi közértben cserélhetünk be például az imént említett felszerelésekre, no meg az MMO városkánk fejlődését biztosítandó épületek tervrajzaira. A ritkábban osztogatott birodalmi pontokat egy másik, erre szakosodott bazárban költhetjük el velősebb cuccokra és speciális képességekre. Utóbbiak az RTS pályákon megidézhető kisebb elit haderők, vagy az ellenségre szórható átkok és hasonszőrű dolgok képében jelentkeznek. Az AoE egyik fő ismérvét adták és adják a főépületben átléphető korok, amely az erősebb egységek toborzásának, és a fejlettebb épületek felhúzásának is alapfeltétele, nos most minden korhoz betallózhatunk egy tanácsadót, aki például gyorsabb kiképzést, vagy egyéb katonai, gazdasági előnyt biztosít. A „kraftolás" – a speciális tárgyak és képességek összebarkácsolása – is lehetséges, méghozzá úgy, hogy a találó nevű Crafting Hallban két szakirányt választhatunk ki (később ezeket némi aranyért lecserélhetjük).

Cuki ez a grafika, már csak egy csillámpónifarm hiányzik innen.



VOLT EGYSZER EGY ÉDZSOF...

Az első komolyabb pofont - úgy vélem - a látvánnyal osztották ki, ugyanis a hajdan szebb és realisztikusabb napokat látott Age of Empires most egy képregényszerű, színes környezetben tobzódik. A miliőhöz a vicces és aranyos jelzőket lehetne kiosztani, amit az emberi kapcsolatok esetén akkor használunk, ha egy megnyerő személyiségű, de elborzasztó külsőt szeretnék diplomatikusan körülírni – na itt is pont ez a helyzet. Még „becsületes" hullák sincsenek, csak egy virágos kis sír nyílik meg a lemészároltak helyén, és a rombolás is inkább olyan babaszobában véghezvitt dúlásnak látszik. Persze elfogadom, hogy egy MMO-t nem erőművekre és korosztályokra írnak, de azért ez fájt! Ettől függetlenül a játék jó, sőt ajánlanám, mert a küldetések és a szintlépés-kraftolás-gyűjtögetés trió nagyon is addiktív...

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1996

»Az RTS sikerrecept úgy kezdődik, hogy végy 3 eltérő fajt, ám itt ez kivitelezhetetlen. Ettől még az a többhétnyi felhőtlen szórakozás, amit a tárgyak gyűjtögetése és a fejlesztés szavatol ott van a csomagban.

»TIKA

PRO
A fejlődési rendszer remek ütemben dolgozik, a felszerelés rész kiváló, a küldetések érdekesek.

KONTRA
Közepesnél gyengébb látvány, és az egyedi multis módok hiánya miatt kesereghetünk

GÉPIGÉNY» PIV 2GHz CPU, 2GB RAM, 128MB VGA, 3GB HDD, Internet-kapcsolat

»75%«

HALÁLOSAN UNALMAS EREKLYÉK 2

[IRTA MIONITE] **Ha szívesen átélnéd, milyen rossz, idegesítő és kétségbeejtő lehet a halálfalók végtelen hadserege ellen harcolni egy varázslatos, csúnya világban, akkor ez neked való játék.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Bright Light

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A Halál ereklyéi játékváltozatának PC-s verzióját a nemzetközi szaksajtó átlagosan 33%-ra értékelte, de ez nem nagyon hatotta meg az EA Bright Lights fejlesztőcsapatot, a minőség a második részre egy jottányit sem változott.

Hivatalosan is véget ért Harry aranykora, a játékvilágban sajnos dicsőség nélkül. Sokkoló fordulatokat vagy újdonságokat persze nem vártunk egy borzasztóan sikeres regénysorozatból forgatott, híres filmen alapuló játéktól. Mivel a villámsebhelyes srác sagáját mindenki betéve tudja (hol van már az idő, mikor lehetett a bolygón bárkit is azzal a spoilerrel sokkolni, hogy Dumbledore meghal), így a fejlesztők feladata főleg a jól ismert események érdekes formában való végigjátszásának biztosítása volt. Ez egy bizonyos célcsoportot nézve sikerült is: ezek vagy az elvetemült Potter fanatikusok, vagy az olyan 10 év körüli gyerekek, akik még nem játszottak a Call of Duty-val. Sajnos.

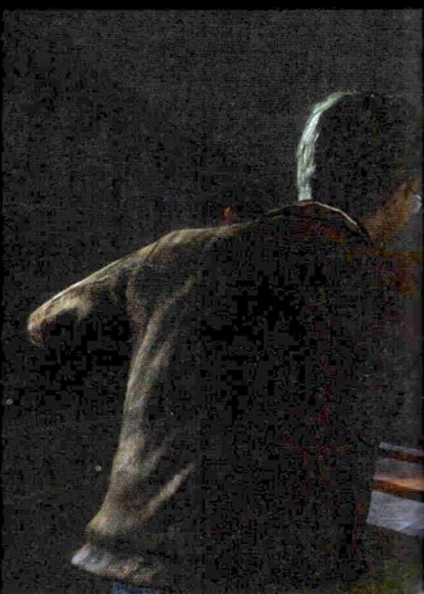
ELSZÁNT POTTERITÁKNAK (SEM)

A játék végletes módon a sztori rajongóinak szól, hisz a tátongó kontinuitási lyukakon át az egymást követő események egyszerűen értelmezhetetlenek a könyvek/filmek ismerete nélkül. Sokszor csak a Harry, Ron és Hermione közti csacsogás utal arra, hogy valakinek épp a halálát bosszuljuk meg, esetleg valami lényegesre jöttünk rá az előző pálya óta. Ez érthető, hiszen a játékidő jóindulatú számítások szerint is csak 4 órára rúg, ami a mozifilm hosszának alig kétszerese, és talán az elmúlt esztendők HP játékainak végigjátszása is joggal elvárt egy sorozat esetében. Viszont az már súlyos probléma, hogy éppen az élvezhető elemeket ugorjuk át egy-egy átvezető videó formájában, pont azt, amit a legszívesebben játszanánk el A Halál Ereklyéi II. mozzanataiból: mint mondjuk a sebzett sárkányon lovaglást, vagy a seprűnyélen menekülést a lángoló Szükség Szobájából. Eme izgalmak helyett összesen két feladatunk lesz az egész játékban, amiből domináns a halálfalókra való lövöldözés, megspékelve néha némi kamera felé futkosós meneküléssel.

Maga a játékmenet nem különb a Gears of War-nál, itt is fedezékből-fedezékbe futva kell kiiktatni a rakatnyi ellent. A paletta néha ugyan újabb varázsigékkel bővül, de a minden pályán bő kézzel osztogatott fedezékek biztosítják, hogy egészen az utolsó részig ne kelljen sokat futkározni és taktikázni. Kezdésnek a Stupify (magyar fordításban Stuporként megismert) ige áll rendelkezésre, ez egy alap pisztolynak felel meg, amivel kicsit meg tudjuk szórni a Halálfalókat. Később kapunk Expulso néven egy gépfegyver bűbájt, egy több töltetű rakétavetőnek megfelelő Impedimentia varázslatot, ezután pedig jön a hasznos Petrificus Totalus (sóbálvány átok), ami egy mesterlövész puska funkcionalitásával rendelkezik. A Stupor kivételével minden erősebb igének van pár másodperc visszatöltési ideje, hogy érdemes legyen váltogatni őket. Többnyire mégsem az, mert a kényelmesen szétszórt tereptárgyak mögött guggolva nyugisabb kivárni az egy lövéssel kokivá tévő Petrificus Totallus

ÉS A MOZIFILM...?

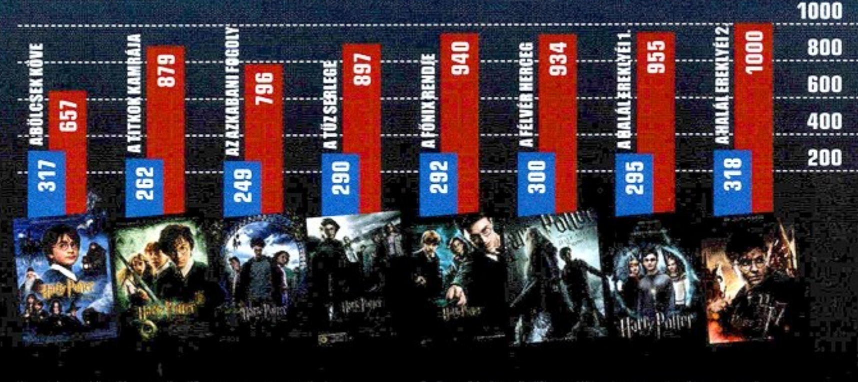
A játék inkább a mozi, mintsem az írás nyomdokait követi, így illik megemlíteni azt is. Bár nehéz mentegetőzés nélkül megfogalmazni negatív véleményt egy olyan műről, amely máris minden idők legsikeresebbjei közé küzdötte fel magát, akkor is kritikai hangot kell megütnöm. Hiányoltam a lenyűgöző, szájtátva bámulható jeleneteket, a libabőröztető hősiesség súlyát a nézői vállon, de főképp a valóságként elhitt varázslatot és a profin kiélezett történetmesélési ritmust. Rowling nem spórolta ki ezeket a Harry Potter lapjairól, de David Yates rendező igen, már nem először. A borzongató csodálat érzése számomra elmaradt, pedig a filmtől, ami az elmúlt 10 évünkön a legmélyebb kulturális lábnyomot hagyó legenda végére tesz pontot, ezt igenis elvárnám. Azt kell hinnem, hogy A Halál Ereklyéi túl terjengős és epikus történet, lehetetlen úgy kitépni a sorok közül, hogy aztán film vagy játék formájában keltsük életre.



Ez a szörnyeteg olyan rusnya, hogy mindenki kővé változott, mikor meglátta...

HARRY POTTER HIHETETLEN SIKERE A VÁSZNON

A videójátékokról nincsenek pontos eladási adatok, annak viszont utána tudtunk nézni, hogy a gyártó Warner Brothers mennyit keresett az évek során az egyes Harry Potter filmekkel. Az összeg akkora, hogy józan ésszel szinte elképzelni sem lehet. A grafikonunkon a kék mező az amerikai bevételeket jelzi, míg a piros mező az egész világ jegybevételeit jelöli, méghozzá millió dollárban. Ami elképesztő, hogy a nyolcadik film még ki sem futott a mozikból, de a bevételek már átlépték az egymilliárd dollárt.



újratöltését, mint a gombokat ütögetni másodpercenként. És pontosan itt található a játék legnagyobb hibája, vagyis az, hogy még a grandiózus helyszínek, meg a már tíz éve gyűlő érzelmi befektetéseink ellenére sem tud arra motiválni a program, hogy igazán beleéljük magunkat Roxfort epikus csatájába és egy korszak lezárásába. A nyakló nélküli pálcalengetés korábban válik fárasztóan unalmassá, mint hogy véget érne az első nagyobb fejezet, aztán pedig ráeszmélünk, hogy a többi is pont ugyanilyen lesz.

MERT JÓ, JÓ A CSAPAT

Szerencsére nem csak a főcímadó fiú bőrét ajánlják fel a fejlesztők, belebújhatunk az összes többi pálcaemelésre képes karakterbe is, amitől ugyan repetitív marad a játékmenet, viszont közben változatos tarkókat bámulhatunk. Sajnos a külsőt nem nézve csak egy dologban térnek el a különböző pixelmágusok, ami értelmezéstől függően lehet a legroszszabb, vagy a legjobb képesség az egész játékban: ez a csak Harrynél elérhető Apparate (hoppanálás). Ennek keretében füstgomolyagként teleportálhatunk két fedezék közt, ilyenkor a végtelen számban materializálódó halálfalók képtelenek megsebezni minket. Nyilván ez a képesség durván könnyíti a harcot, olyannyira, hogy a hoppanálás megtanulása utáni három pályán egy árva ige ellövése nélkül futottam végig. Ez pozitív, mikor a tesztírás kényszere hajt a mielőbbi végigdarálásra, viszont elég szomorú, ha a játékélmény érvényes részének minősítjük. Ami pedig teljesen lineáris, meglepetések nélküli és unalmas, gondolkodni közben szükségtelen, hisz a fehéren csillogó markerek még azt is a szánkba rágják, hova kell állni. Őszinte öröm lesz, ha két agyzsibbasztóan elnyújtott lövöldözés közt varázsbombát kell lerakni valahova (egy gombnyomás csak), vagy a változatosság kedvéért amiatt durrantgatni halálfalókra, hogy egyik társunkat megvédjük.

Sok jóra nem számítottunk, és az utolsó Harry Potter nem is okozott meglepetést. Ronda, unalmas, rövid, élvezhetetlen.

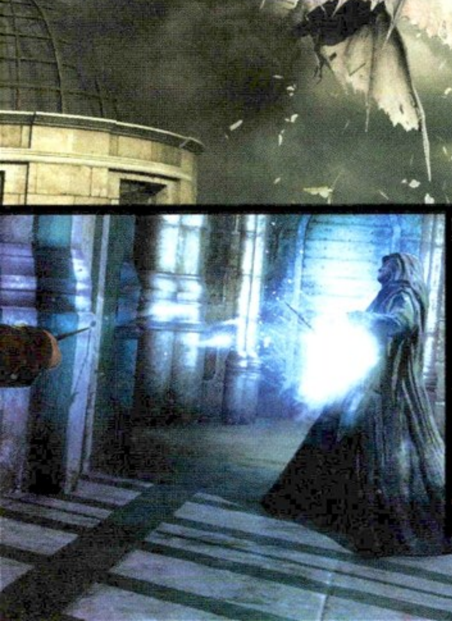
A játékból a film legjobb részei maradtak ki, mint pl. a lovaglás a sárkányon

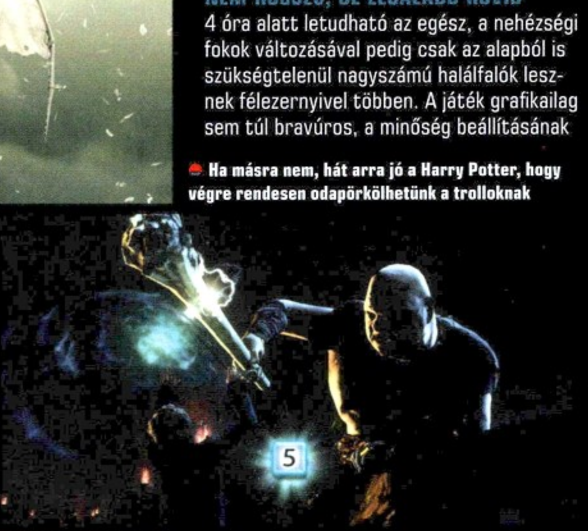
NEM HOSSZÚ, DE LEGALÁBB RÖVID

4 óra alatt letudható az egész, a nehézségi fokok változásával pedig csak az alapból is szükségtelenül nagyszámú halálfalók lesznek félezernyivel többen. A játék grafikailag sem túl bravúros, a minőség beállításának lehetőségei kimerülnek a szép/nem szép opciókban, de még az átlagnál jóval combosabb tesztgépen is úgy néztek ki a figurák, mintha életlen ollóval vágta volna körbe őket egy sietős dementor. De legalább a hű HP hangulat mellett szól az a tény, hogy csodálatosan pontosan másolták le a filmből átemelt helyszíneket, vagyis a rajongók örömködve rohangálhatnak körbe Roxfort és Gringotts termein. Sajnos a főleg tényekre szorítkozó dialógusoknak nincs köze a filmhez, és a szellemesség is hiányzik belőlük, viszont legalább a szinkron hasonlít az eredetihez.

Nehéz olyan alacsony elvárásokkal ülni a monitor elé, hogy ne legyen csalódás ez a játék. Itt volt a lehetőség, hogy valódi harci elemeket, sötét és sokkoló eseményeket, halált, fájdalmat, érzelmi mélységeket csempésszenek a varázskölykök világába. Ám a szakítás a gyermeteg témákkal és az aranyos platform ugrándozással taszítóan egysíkúra sikeredett, hiába újrajátszhatóak a pályák, és bújnak el bennük összevadászható "extrák" (ez a megnevezés csalóka, mert kívánatos érdekességeket sejtet, közben meg csak a menüből megnézhető, körbeforgatható karakter modelleket és soundtrack dalokat jelenti). A végső összesapás Tudodkivel pedig... Fájdalmas. Aki szomorú, hogy a 7 könyv és 8 film évtizedes mítosza végéhez ért, csak próbálja ki ezt a játékot. Garantáltan alig várja majd a végső stáblistát.

Ha másra nem, hát arra jó a Harry Potter, hogy végre rendesen odapörkölhetünk a trolloknak





GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/2147

»Jellegtelen, unalmas, mindenféle hangulatot mellőző, nevetségesen ostoba játékadaptáció, amely lényegében a földbe tipor mindent, ami jó a Harry Potterben.

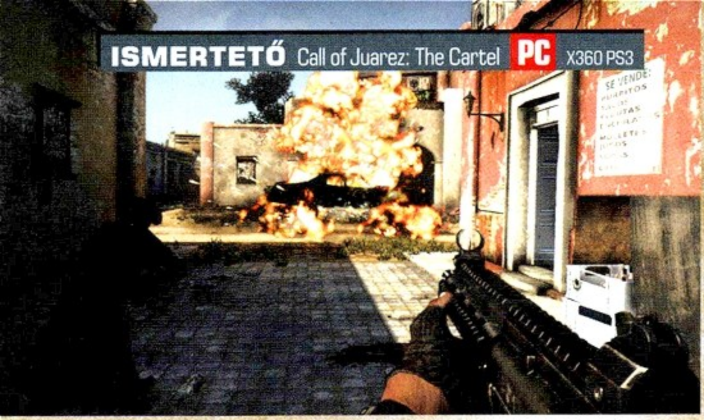
»MIDNITE

PRO Ez volt az utolsó rész, ha minden jól megy, ilyen szörnyűséget soha sem látunk többet.

KONTRA Nincs olyan eleme a játéknak, ami ne kerülhetne be a kontra részlegbe.

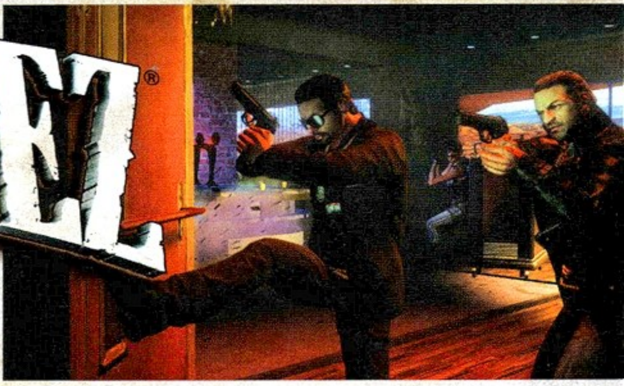
GÉPIGÉNY» P4 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GT 220/Radeon HD 4650, 7 GB HDD

»52%«



VADIÚJ VADNYUGAT

Call of Juarez the Cartel



[ÍRTA CHRIS] **Van úgy, hogy egy játékról már a dobozkép láttán sejtjük, hogy ettől érdemes lenne megkímélni magunkat. Megfordítjuk, megnézzük a képeket, de nem leszünk okosabbak a reklámmaszlagtól sem.**

De azt írja, Call of Juarez. Az jó, nem? – kérdezzük reménykedve a barátunkat, végül elkövetjük az év második legnagyobb baklövését: betesszük a kosárba a CoJ: The Cartelt, és elindulunk a pénztár felé. Mielőtt bárki megkérdi, mi volt az első, gondoljunk csak a Duke Nukem Forever díszdobozos változatára. Szóval már késő, alaposan befürödtünk, de nem tehetünk róla: adott egy játék, amelynek két elődjével rengeteg kellemes órát eltöltöttünk, így ez sem lehet olyan rossz – gondolhatjuk naivan. Volt is miért szeretni a Bound in Bloodot, hiszen hangulatos western-akciójátékokkal nem igazán halmoznak el minket a fejlesztőcsapatok, a játékélmény pedig tényleg teljesen rendben volt, a program még a Metacritic oldalán is korrektnek nevezhető 78%-os értéken áll.

A Call of Juarez széria a 2. résszel belépett a nagyok táborába, a The Cartellel pedig villámgyorsan távozott onnan.

ZS-KATEGÓRIÁS TÉKAFILM

A Bound in Blood után a készítők erős balkanyart vettek, a The Cartel a vadnyugati világ után a mai modern időkbe helyezi a játékmenetét. Széles karimájú kalapos és sombrerós fickók helyett csuklyás bűnözők kerülnek célkeresztbe, a helyszínek között pedig ugyanúgy megtaláljuk Mexikót, ahogy Los Angelest. A történet valahogy úgy kezdődik, hogy robbanás történik egy DEA (drogelhárítás) bázison, ezért a helyi kormányügynökségek összefognak, hogy minden erővel megállítsák az egyre növekvő erőszakhullámot, amit a drogkereskedelemről elhíresült Mendoza-kartelnek tudhatunk be. A játék elején azonnal össze is áll egy „szupercsapat", akik majd jól megoldják a problémákat. Az FBI-os „latin jócsaj" Kim Evanst, a western-csizmás-kalapos, mindig idegbeteg Ben McCall detektívet és a szerencsejáték gondokkal küszködő Eddie Guerra DEA ügynököt megbízott igazságosztókká léptetik elő, s minden eszköz megengedetté válik a számukra. A kis csapat rögvest be is bizonyítja rátermettségét, miután leészárolnak egy marihuana-ültetvényen dolgozó 30 fős bandát, majd összeugrasztanak két bűnszervezetet azért, hogy ők majd jól kiirtják egymást. Probléma megoldva, jöhetnek a hullazsákok – hát nem így dolgozik minden rendőr?

ADATOK

KIADÓ	**Ubisoft**
FEJLESZTŐ	**Techland**
MŰFAJ	**FPS**
MULTI	**van**

INFO

A Call of Juarez: The Cartel július 22-én jelent meg a nagyobb konzolokra (Xbox 360, PlayStation 3), a PC-s verzió pedig szeptember 13-tól lesz megvásárolható a megfelelő boltokban.

A HÁROM TESTŐR

Kim, Ben és Eddie nem csupán töltelékkarakterei, hanem választható hősei is a történetnek, amely tizenöt lebilincselőnek egyáltalán nem nevezhető küldetésen át „szórakoztatott" minket. A játék telis-tele van sztereotípiákkal, elég csak ránézni a szereplőkre, máris tudjuk, hogy kivel hányadán állunk. A megtört, és komoly dührohamokkal küzdő zsaru, a mindig jókislány FBI-os, valamint a korrupt rendőr folyamatosan nyomatja a kőkemény spanyol szlenget, amitől a klisékkel tűzdelt sztori egyre idegesítőbbé és bugyutábbá válik, s ezen még az sem segít, hogy az alapvetően „tucat FPS, lövök mindenre, ami szembejön" játékmenetnek azért akadnak egészen újító oldalai is.

A GURUK MONDJÁK

Ha egy AAA kategóriás játék igen csúfosan leszerepel a Guru értékelése alapján, akkor mindig kíváncsiak vagyunk, hogy a tesztelőn kívül a többi cikkírónk/szerkesztőnk mit gondol az adott programról. Most Wilsont és Bate-et is megkérdeztük a The Cartelről:

WILSON VÁRD KI A VÉGÉT

Botrányosan kezd és szinte csak az utolsó harmadra jut el oda, hogy valamennyire lefejtse magáról a budget-kategória nyűgjeit, onnantól viszont felettébb szórakoztató. Kissé ronda, kissé erőltetett, de hangulatos nyári céllövölde, pár remek, a kooperatív játékmódra kihegyezett ötlettel még újítani is képes!

KÖSZÖNÖM, NEM **BATE**

Nem vagyok egy hatalmas FPS-rajongó, a műfaj legtöbb szereplője teljesen hidegen hagy, de kíváncsi voltam, hogy a hangulatos western világ után a fejlesztők mit hoznak ki a Call of Juarez univerzumból. Sajnos a végeredmény egy összecsapott, helyenként katasztrófálisan gagyi és ronda FPS, és ezen nem változtatnak az újdonságok sem.

Szekerek helyett lepukkant verdák várnak ránk. Mi pedig csendben visszasírjuk a régi időket.

A játék helyenként kikacsint és visszautal a jónevű elődökre, hogy folyton érezhessük mi veszett el a fejlesztés közben

A ZAVAROSBAN HALÁSZNAK

Ilyen például az a tény, hogy akár háromszor is végigvihetjük a történetet, ugyanis a karakterek stílusa eltér egymástól, arról nem is beszélve, hogy mindenki saját nézőpontjából éli meg a játék sztoriját, és igazából csak akkor válik kerek egésszé a The Cartel, ha mindegyik főhőssel végigvisszük a történetet. Ugyanígy érdekes koncepció a korrupció jelenléte, amely mindhárom szereplőnél felüti a fejét. Itt arról van szó, hogy minden pályán találhatunk olyan „kincseket", amelyek sikeres begyűjtése során tapasztalati pontot kapnak hőseink, amivel újabb fegyvereket nyithatunk meg számunkra. Eddie komoly anyagi gondokkal küzd, ezért ő drogokat csór, Ben prostiknak próbál segíteni, ezért pénztárcákat és telefonokat emel el a helyszínről, Kim pedig igyekszik minden fegyverre rátenni a kezét. A dolog szépsége abban rejlik, hogy mindezt úgy kell megoldanunk, hogy társaink még véletlenül se vegyék észre a dolgot. Emellett gyakran kapunk (karakterenként eltérő) mellékküldetést is, melyek telefonon keresztül érkeznek hozzánk. Ezek csak annyiban különböznek az általános lopkodástól, hogy sokkal több tapasztalati pontot érnek, s a lebukás esélye is jóval nagyobb.

Természetesen a játék nem maradhatott kooperatív elemek nélkül, ezért minden bevetés előtt egy lobbi-helyiségben várakozva kereshetünk magunknak online társakat. Az automatikus karakterválasztás hiánya miatt ez igen nehézkesen megy (lévén Kimmel szinte senki nem akar játszani, így az ő slotja soha nem „töltődik" fel), sokszor hiába vártuk, hogy belevethessük magunkat a többszereplős akcióba. Ha mégis sikerül csatlakozni, akkor persze kiderül, hogy a játékmenet csak részben változik a single-ben tapasztaltakhoz képest. Az egyetlen pozitívum, hogy a valódi játékosoknak köszönhetően értelmet nyernek a társak, végre nem nekünk kell halomra lőni mindenkit. Igaz, ezzel csökken a kihívás, hiszen a pajtásaink bármikor visszahozhatnak minket a halálból, és így nem igazán okoz majd problémát ledarálni az egyengengszterek seregeit. A kooperatív mód legfrusztrálóbb része, hogy mivel társaink árgus szemekkel figyelik minden lépésünket, a bizonyítékok elemelése jóval nehezebbé válik, mondjuk ez visszafelé is működik, így legalább mindenki bosszankodhat emiatt. Ha sikerül rajtakapnunk őket, akkor mi kapjuk a tapasztalati pontot helyettük, szóval, ha nem baráti társasággal játszunk, akkor elég sok konfliktust szülhet a dolog. Érdekesség még, hogyha többedmagunkkal játszunk, különféle kihívások jelennek meg a játékban, aki előbb teljesíti őket, az jutalomban részesül: lőjünk le öt embert, csináljunk hat fejlövést, szerezzünk meg két bizonyítékot, stb-stb.

MEXIKÓI KAPCSOLAT

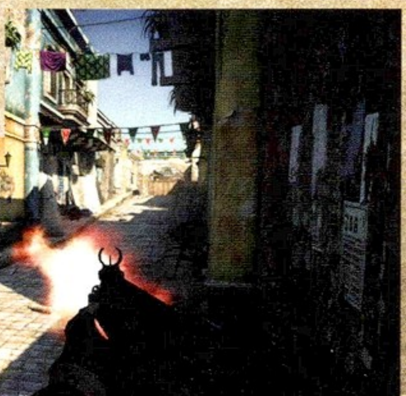
A fejlesztők és a forgatókönyvírók nem csak a címben, de a játékban is igyekeznek összekötni a The Cartelt az előzményekkel (Call of Juarez, Call of Juarez: Bound in Blood). Az egyik főhős, a los angelesi detektív Ben McCall a korábbi epizódok főhősének, Ray McCallnak a leszármazottja, míg az egyik „főgonosz", Juan Mendoza bandavezér a szintén ezen a néven futó Juan „Juarez" Mendoza egyik modernkori ivadéka. A vér nem válik vízzé, szokták volt mondani...

Nem szabad elfeledkeznünk a doboz hátulján kihangsúlyozott üldözéses jelenetekről sem, melyek izgalmas autópályás-lövöldözésre invitálják az óvatlan vásárlót. Maga az ötlet – hogy kicsit megtörjön a folyamatos lövöldözés – nem rossz, de a megvalósítás itt is bőven hagy kívánnivalót maga után, a legidegesítőbb az egészben, hogy járművünk keservesen lassúnak tűnik még akkor is, ha az egyenes szakaszokon tövig nyomjuk a gázt.

A KRÓMOZOTT KÖD VISSZAVÁG

Ha túltesszük magunkat a vérbuta sztorin, és nem bánjuk a Bound is Bloodhoz képest visszafejlődött harcrendszert, akkor is itt van még a grafika, amitől finoman szólva sem esett le az állunk. Helyenként vannak jó pillanatai a Cartelnek, egy-egy városrészre még azt is mondhatnánk, hogy jól néz ki, de a hibák elkendőzésére szolgáló folyamatos ködtől simán agybajt kap minden szépérzékű játékos. Ezen túl a karaktermodellek is rettenetesek, a szájmozgást egyáltalán nem sikerült életszerűen visszaadni, a hangok pedig olyanok, mintha egy konzervdobozban vették volna fel őket. A látványért a legújabb Chrome-játékmotor a felelős, amire feltehetően büszke az egész Techland-csapat. Lehet, hogy már csak pár hozzáértő grafikus kéne, s nem lenne vele semmi baj?

Összességében hatalmas csalódás a The Cartel, hiszen hiába az újító szándék, ha az alapok sem működnek rendesen. Gagyi és zavaros sztori, gyenge harcrendszer, ostoba ellenfelek és társak, továbbá egy bakikkal tűzdelt, bár élvezhető kooperatív rendszer, amely önmagában nem emeli ki a játékot a középszerű alkotások végtelen tengeréből.



GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/2094

»A Call of Juarez megújulni akart, azonban csak elásnia sikerült magát. A The Cartel egy silány folytatás fájdalmasan középszerű játékmenettel.

»CHRIS

PRO
A több szemszögből kibontakozó sztori, valamint a bizonyítékok lopkodása még érdekes is lehetne...

KONTRA
...ha nem lenne mindenen annyira erőltetett, túlzó, sablonos és rettentő gagyi.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2 GHz CPU, nVidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 3800, 2 GB RAM, 6,5 GB HDD

»58%«

Lehet ám autókázni is Duke-kal, és kevés rosszabb élményünk volt mostanában

VAN AMIT NEM KELLENE ERŐLTETNI

Duke Nukem Forever

[ÍRTA MIGUEL] **A WTC elleni terrorakció, a londoni merényletek, a cunami Indonéziában – csupa olyan dolog, ami kimaradhatott volna az elmúlt másfél évtizedből. A listának azonban még nincs vége, most például itt van a Duke Nukem Forever.**

Mindenki tudja a sztori hátterét: van ez a kultjáték, a Duke Nukem 3D, ami egy generációnak jelentett meghatározó élményt, és amelynek folytatása hosszabb ideig készült, mint ameddig a Szomszédok című teleregény futott. Az, hogy pontosan miért tartott eddig létrehozni valamit, ami avatatlan szem számára nem tűnik túlságosan bonyolultnak, már korábbi cikkeinkből kiderült – volt itt hanyag gazdálkodás, tervezési-, kivitelezési- és projektvezetési hiba, sikkasztás, grafikus motor- és tulajdonos váltás, megannyi egyéb érdekes akció. Az a furcsa, hogy ha játszani kezdünk a végtermékkel, akkor hamar eljön a felismerés: a Duke Nukem Forever elkészítéséhez nem hogy ennyi év, de ennyi nap is sok lett volna.

Természetesen van multiplayer is a játékban, de jobb nem beszélni róla...

CSONTVÁZ A SZEKRÉNYBŐL

Alapvetően a DNF-ben minden megvan, ami egy FPS-hez kell. Vannak fegyverek, vannak ellenfelek, van valamicske történet is. A helyszínek változatosak (a Duke-ról szóló játékból indulva Las Vegason, az idegenek fészkén és egy nudibáron keresztül egészen a Hoover-gátig jutunk), a különböző halálvetők sem unalmasak, az ellenfelek pedig mintha csak a „Játékkészítés alapjai" című könyv idevágó fejezetéből léptek volna ki. Az első fél órában még viszi előre az embert a lendület, hiszen hé, jó régen várok arra, hogy rágózzak és szétrúgjak néhány segget, hát csoda, hogy kifogytam a rágóból?

Sajnos, fél óra után kiderül, hogy nemcsak mi, játékosok vagyunk így (mármint hogy kifogytunk valamiből), de a fejlesztők is. Az előző, mára ikonná vált Duke-epizód pont attól volt jó, ami a modern változatból kimaradt. Így utólag visszanézve a régi változat grafikája is pont olyan, amilyen minden akkoriban megjelent játéké: akkor nem tűnt rossznak, ma meg azt kérdezgetjük egymástól, hogy a másik is ilyen rútra emlékszik-e. No, a Forever nem hagyja meg a lehetőséget a nosztalgiázásra, már most teljes nyugalommal kijelenthetjük, hogy a nagy csinnadrattával övezett idei játékok közül a DNF nemcsak a legcsúnyább, de a legöregebb is. Unreal motort használ, mint a ma futó játékok nagy része, csak épp nem a most aktuális 3-as változatot, hanem a 2000 környékén kiadott 1.613-ast. Ezt felfoghatnánk úgy is, hogy bámulatos, mit ki nem hoztak a 10-12 évvel ezelőtti alapból, valójában viszont az az érzésünk, hogy ezt a játékot nem 15 évig készítették, hanem 14 évig hozzá sem nyúltak. A belső terek még

Az idegenek ezúttal is az égből érkeznek – honnan máshonnan? De teljesen őszintén mondjuk, hogy jobb lett volna, ha inkább otthon maradnak.

A GURUK MONDJÁK

Hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy nem voltak prekoncepcióink a játékkal kapcsolatban, azonban az szinte hihetetlen, hogy a DNF minden várakozásunkat alulmúlta. Lássuk, hogy mit mondanak a többiek:

WILSON – KONCEPCIÓ NÉLKÜL...

Duke visszatért és... pontosan olyan lett, mint amilyennek egy épeszű ember várta: túlkoros. Tesztoszteron fűtötte lecke arról, hogy koncepció nélkül nem lehet játékot fejleszteni. Az utolsó harmad vállalható: de addig is, utána is bűn ronda, és királyhoz méltatlan múltidézés, pár generációval ezelőtti színvonalon.

FÉL ÓRA UTÁN ELMENT TŐLE A KEDVEM – CHRIS

Nálam a DNF nagyjából fél óra után leírta magát, de akármennyire is csúnya volt, azért adtam neki egy esélyt. Aztán jöttek az idétlen boss-harcok, a gusztustalan poénok, a halál unalmas játékmenet, közben pedig mindez egyre idegesítőbbé vált. Alig tudtam rávenni magam arra, hogy még egyszer betöltsem a mentett állást.

CHOCHO – PRÓBÁLTAM SZERETNI

Nagyon vártam a DNF-et és meg kell mondjam, csalódtam, bár annak ellenére, hogy rossz játék, tudtam élvezni és értékelni bizonyos részeit. Ha a főellenséget nem szúrták volna el és lehetett volna több fegyver is nálunk, illetve olcsóbb lenne a játék, azt mondanám, egynek elmegy. Így azonban nem.

DNF-ET SOHA TÖBBÉ! – MIDNITE

Írnám, hogy a világ legrosszabb játéka, de nem akarom dicsérni. Két pozitívuma van: 1, abban a másfél órában, amit az egér kettétörése előtt eltöltöttem vele, párszor jót röhögtem. 2, az elmúlt 14 évben nem létezett. Inkább azbeszttel vagy parlagfűvel játszanék, mint a Duke Nukem Foreverrel még egyszer.

FACEBOOK SZAVAZÁS: TI HOGY ÁLLTOK A DUKE NUKEM FOREVERREL?

A játék megjelenésekor közzé tettünk egy szavazást a PC Guru hivatalos Facebook oldalán (www.facebook.com/pcgurumagazin) és arra voltunk kíváncsiak, hogy egy százas skálán ti hány százalékot adnátok a játéknak. Ami jól látszik, hogy az olvasóknak jobban bejött a program, mint nekünk, habár akadnak bőven, akik egyenesen utálták a Duke új kalandját.

10%	ÖSSZESEN 30 SZAVAZAT
20%	ÖSSZESEN 13 SZAVAZAT
30%	ÖSSZESEN 11 SZAVAZAT
40%	ÖSSZESEN 06 SZAVAZAT
50%	ÖSSZESEN 64 SZAVAZAT
60%	ÖSSZESEN 18 SZAVAZAT
70%	ÖSSZESEN 32 SZAVAZAT
80%	ÖSSZESEN 77 SZAVAZAT
90%	ÖSSZESEN 22 SZAVAZAT
100%	ÖSSZESEN 15 SZAVAZAT

A „közvéleménykutatásunkat" 2011. június 26-án tettük közzé a hivatalos Facebook oldalunkon és összesen 288 olvasónk kattintott valamelyik „válaszra".

úgy-ahogy elfogadhatóak, azonban a szabad ég alá lépve mellbevágó az elhanyagoltság. De a grafika csak egy dolog, bár én azért szeretem, ha legalább az alapkövetelményeknek megfelel a monitoron látott világ – sokáig mentegettem magamban ezzel a készítőket, azonban a hatszögletű zsetonok végképp elrúgták a pöttyöst. Persze innen még lehetett volna nyerni, ha a pályatervezés, vagy tudjátok mit, nagyvonalú leszek, a játékélmény hozza a szükséges pluszt. Nos, talán senkinek sem árulok el titkot, amikor elmondom, hogy nem hozza. Lehet, hogy az én hibám, de azt vártam, amit '96-ban kaptam: jól összerakott, nagyméretű, változatos pályákat, tele meglepetésekkel és apró poénokkal. Sajnos ezúttal nem kapjuk meg a felfedezés örömét, hacsak azt nem számítjuk, hogy örültem, mikor végre volt egy kis felfedeznivaló. A „rakjunk bele egy kis pluszt" kimerül abban, hogy a pályaelemek nagy része működésbe hozható (ha azt írnám, hogy minden – már elnézést, de – sz.rt használhatunk, akkor se hazudnék), ami legalább két percig érdekes, hiszen már vagy öt éve is van, hogy a játékoknál az ilyesmit nem emelik ki külön erényként. Nem vártam GTA-szintű szabadságot, de azért ez a „szakaszos cső"-elv meglehetősen frusztráló volt. Csak

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
3D Realms, Gearbox

MŰFAJ
FPS

MULTI
8 fős

INFO

A játék június 10-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra, és augusztus elsejéig alig haladta meg az egymillió eladott példányt. Ez elsőre nem hangzik rosszul, azonban igencsak szerény a kiadó által várt 2,5 millióhoz képest.

egy irányba megyünk, időnként megállunk lövöldözni, majd megyünk tovább, esetenként szétlövünk valami nagyobb főnököt a fejezet végén – nincs ezzel baj, a mostanában megjelenő FPS-ek is nagyjából erre a csontvázra építenek, azonban a DNF megoldásai megrekedtek másfél évtized divatjában, ami könnyű utat engedett a rám telepedő unalomnak. Pont a megfelelő pozícióba dőlő táblák, ajtók és gépek, csak az adott helyen pusztítható környezet, előre jól elrendezett tereptárgyak – mintha a Különvélemény prekogjai másodállásban pályatervezőként dolgoztak volna a 3D Realmsnél. Manapság az ilyesmit már palástolni szokták a készítők, de ha mégsem, legalább jobban odafigyelnek a monotonitás megtörését elősegítő elemekre, azaz a harcra és a járműves részekre.

LEHARCOLT HŐS

Mielőtt a belemennék, hadd írjam le: a DNF-nek voltak jó pillanatai, csak sajnos pár jól eltöltött perc nagyon kevés a 8-10 órás játék egészéhez viszonyítva. Főleg, ha a fennmaradó idő nagy részét egy olyan szekvencia teszi ki, mint a játékban található furikázás. A kisautós száguldás öt percig még poén, a monster truckos már addig sem. Hangosan felhorkantam, amikor csak azért, hogy tíz perccel tovább tartson a játék, a következő történt: a nagy kerekekkel szerelt járműből kifogyott az üzemanyag, így ki kellett szállnom, le kellett lőnöm pár idegen létformát (persze még véletlenül sem kell valami igazán jól felépített, ügyességet igénylő küzdelemre gondolni – puff-puff, kész is vagyunk). Fel kellett ugrálnom három kábeldobon, át egy bódé tetejére, be az épületbe, ott magamhoz venni a benzineskannát, majd visszakutyagolni a terepjáróhoz, megtankolni azt, és láss csodát, már mehetett is tovább a… hát, azt nem mondhatnám, hogy a móka, de vezethettem tovább a dögunalmas, kötelező ugratókkal tarkított autópályán. A harcrendszerrel ugyanez a baj: értem én, hogy retro, de akkor miért csökkent a használható fegyverek száma, miért van visszatöltődő életerő, és főképp miért ILYEN VACAK AZ IRÁNYÍTÁS?

SEX SELLS?

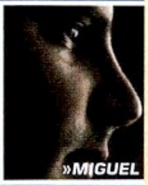
Az egyetlen, ami változatlan, a humor. Mármint az az izé, amit tizenöt évesen mindannyian imádtunk, de mára azért odakerült a Három kívánság, a Jamie és a csodalámpa, illetve a többi, hajdanvolt kedvenc mellé – kiöregedtünk az ilyesmiből, és kicsit pironkodva nézzük, hogy ez valaha bejött. Vannak jól sikerült poénok, és összességében a szexualitás sem bántó mennyiségű, de mikor vibrátort kell keresnünk álmunkban, hát, mit is mondjak. Ha-ha? És ez az egész DNF-re igaz. Duke visszatér, és ugyanolyan, mint régen – a probléma nem is vele van, inkább a világgal: a játékosok felnőttek, a játékvilág meg nem maradt a helyén. Egyezzünk meg valamiben: Schumacher nem tért vissza, a GnR nem adott ki új albumot, a DNF pedig nem készült el. Rendben?

Ezt a játékot még a mellek sem mentik meg a teljes katasztrófától...

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»45%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/484

»A DNF küldetése az volt, hogy visszahozza azokat, akik a DN3D-vel játszottak utoljára, és megmutassa nekik, mennyit fejlődött a játékipar. Nem sikerült.



»MIGUEL

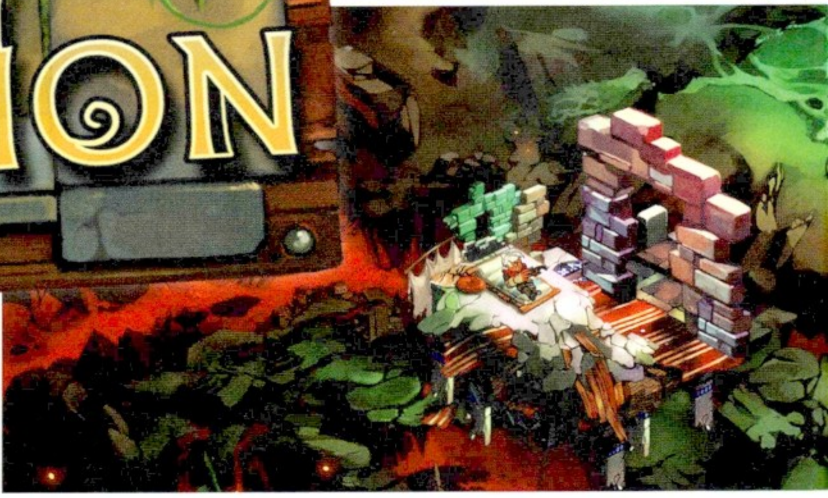
PRO
Egy kis túlzással mondhatjuk, hogy még a '96-os gépeden is elfut.

KONTRA
Ha megvan a '96-os géped, akkor a Duke Nukem 3D-vel játssz inkább.

GÉPIGÉNY» Intel C2D 2.0 Ghz /AMD Athlon 64 X2 2.0 Ghz, 1 GB RAM, nVidia GeF 7600/ATI Radeon HD 2600, 10 GB HDD

»55%«

BASTION



[ÍRTA W] **A világnak ugyan befellegzett, de a Kölyök és a te kalandjaid még csak most kezdődnek: páratlanul gyönyörű kaszabolás vár rád az apokalipszis melankolikus estéjén!**

Ha egyszer a világnak vége lesz, az lesz a legszebb dolog, amit szem valaha látott. Mindent ellep a zöldellő fű és a gaz; a macskaköves utcák tövében virágok nőnek; a városi park lápos mocsarába pedig egy négy méter hosszú alligátor fészkeli be magát. Oké, ez nem a mi világunk – ez a Bastioné, amely éppen az világvégével és a kihalással. Arra persze senki se számított, hogy a Bastion nem készül el időben, arra pedig végképp nem, hogy nem ezrek és tízezrek, hanem csupán egy-két kósza ember jut majd el a menedékbe. Nem atomháború és nem országok közti konfliktus törölt el mindent, hiszen az itt Calamitynek, sorscsapásnak nevezett

A nyár egyik legnagyobb meglepetése a Bastion, amely pillanatok alatt több nagyköltségvetésű játékot utasított maga mögé.

apokalipszis hatásait nyögi. Mivel, mint azt pár perc után látni fogod, mindennek vége. Nincsenek emberek, nincsenek drámák és sorsok, nincsen... semmi.

POKOLBÉLI VÍG NAPJAIM?

Ennek persze nem így kellett volna történnie: a játékban az emberek voltak annyira okosak, hogy felkészüljenek a világvégére, és felhúztak egy biztonságos menedéket, a Bastiont, amely bárkaként mentette volna a menthetőt, vitte volna tovább az emberiséget, versenyt futva az idővel, a világvége a semmiből jött, pont úgy, ahogy a természeti katasztrófák szoktak. A föld megremegett, a felszín beszakadt, a világ pedig elkezdett apró, kis darabokra szétesni, ami ugyan remek kitörési lehetőség volt az addig rabszolgasorsra ítélt, minden aljamunkát elvégző lényeknek, az emberiség viszont kénytelen volt megbarátkozni a túlvilág gondolatával.

Kivéve egyvalakit: a Kölyköt. A Kölyök nem tudni hogyan, nem tudni miért, de túlélte – ahogy a Narrátor is. A Bastionben ő az igazi mesélő, érces, minimum két évtizedes dohányzást sejtető hangja végigkíséri a teljes kalandot. Élcelődik, ha a mélybe zuhansz, ironizál, ha a régi világ maradványait túl sokáig bámulnád, óvatosságra int, ha komoly ellenféllel találod szembe magad, aggódik, ha a halálodon vagy. Segít, útbaigazít, ha kell.

Megteszi ezt néha szó szerint is, hiszen a Narrátor a Bastion maroknyi, körülbelül négy darab NPC-jeinek egyike – nem csak elmeséli a Kölyök történetét, de irányítja is azt, hiszen kijelöli a célt: megtalálni minden kristályt, hogy a Bastion elkészülhessen. A modulonként összeálló menedék nem csak illúzió, hiszen tényleg fejlődik, ahogy teljesíted a pályákat, megszerzed az újabb építőkockákat, új részek nőnek hozzá, olyanok, amelyekre épületeket húzhatsz fel. Templomot, ahol az isteneknek imádkozhatsz, postahivatalt, ahol az achievementeket / challange-eket követheted, kovácsműhelyt,

ADATOK

KIADÓ
Supergiant Games

FEJLESZTŐ
Supergiant Games

MŰFAJ
Akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Bastion augusztus 16-tól érhető el a nagyközönség számára, kizárólag Steames letöltés formájában.

A Kölyök, a pusztulóban lévő világ, és egy utolsó esély – ez vár ránk a Bastion játékórái alatt.

MINDEN A SOUNDTRACKRŐL

Nehéz nem többször egymás után leírni, hogy mennyire gyönyörű is a Bastion zenéje: azon ritka soundtrackek egyike, melyet az ember bárhol és bármikor, a játékon kívül is szívesen meghallgatna. Van is rá mód: a Bastion elsöprő sikere után alig pár nappal már meg is jelent a hivatalos OST! A hanganyag többféleképpen is elérhető: a legolcsóbb és leggyorsabb megoldás az alig 10 dolláros digitális kiadás megvásárlása (http://supergiantgames.bandcamp.com/), bővített, 22 számos verzióban, de az igazi ínyencek és gyűjtők választhatják a lemezes változatot is, amely a játékhoz méltó, döbbenetesen szép csomagolást, hihetetlenül jó artworköket kapott és csak 5 dollárral drágább, mint a digitális verzió. Kis, újonc csapatról van szó: vedd meg te is a CD-t, ha szeretnéd támogatni őket a jövőbeni fejlesztéseikben – plusz egy fantasztikus albumhoz is hozzájutsz!

A játék világa egyszerre nyűgözi le, és ringatja kissé szomorkás, melankolikus hangulatba a játékost. Hasonló atmoszférával ritkán találkozhatunk.

ahol a fegyvereket fejlesztheted, kifőzdét, ahol egyre erősebb alkoholos italokat gyárthatsz, melyek révén passzív képességeket szerzel.

A Bastion ugyanis vérbeli, tökös akció-szerepjáték: erős fejlődési rendszerrel megáldott hack'n slash – ám ez valamilyen szinten mégis hazugság. Hisz nincs számokban, statisztikákban és mutatókban dúskáló karakterlap, skillrendszer vagy épp tengernyi mellékküldetés. Központosított, leegyszerűsített, a szerteágazó útvonalakat egy célra cserélő kompakt élménycsomag ez, ahol nem a lootért harcolsz, hanem a világért, a történetért. Mert az előbbit meg kell menteni, az utóbbit pedig meg kell ismerni, amíg még egyben van.

Ez általában addig tart, míg el nem jutsz egy-egy pálya végére, és fel nem veszed az adott szakaszt összetartó kristályt, hiszen ekkor minden elkezd széthullani. Nem mintha addig egyben lett volna, a Bastion helyszínei méterenként, szó szerint a szemed láttára épülnek fel a nagy semmiben: ha leesel a széléről, alaposan megütöd a bokád és sok életet veszíthetsz. Ez sokszor elő fog fordulni, a játéktér ugyanis szűkös, plusz annyi ellenfél van rajta, hogy kénytelen leszel folyamatosan vetődni és gurulni, kitérni a támadások elől. Nem mintha harcképtelen lennél, hiszen az itteni arzenál hatalmas, egy tucatnyi fegyvert számlál, és szabadon dönthetsz arról, hogy melyik kettőt viszed magaddal. Van itt minden: a távolsági harcot segítő íj, hatalmas lövedékeket kilövellő mordály, a gazt és a húst is hatékonyan leégető lángszóró, vagy épp a golyókat villámgyorsan szóró revolver. Ezek mindegyike továbbfejleszthető, a felszedett és megvásárolt tárgyakkal növelhető a sebzésük, a gyorsaságuk, vagyis pontosan azok a tulajdonságok, amik látványosan segíthetnek a harcban.

FEL! TÁMADUNK!

Mert harcolni nagyon, nagyon sokat fogsz: emberrel nemigen, vérre éhes ellenféllel viszont annál többel találkozol. Rettenetesen fura, páratlanul egyedi világ ez, amely egyszerre emlékeztet egy komótosan haladó westernre, egy pezsgő fantasy birodalomra, vagy az arab meséket idéző történetekre. Dzsinnszerű lényekkel, hatalmas nyálkás gömböcökkel és agresszív madarakkal egyaránt meg kell majd küzdened, de megéri, hiszen ontják a tapasztalati pontot, amitől erősebbé, szikárabbá válhatsz. Szükséged lesz rá: a Bastion alapjáraton ugyan rettenetesen könnyű, de te magadnak megnehezítheted. Nincsenek fokok, annál jóval egyedibb megoldást kapsz: a Halo-t idéző koponyarendszert, csak itt nem koponyákat, hanem az Istenek oltárait állíthatod. Van, amelyik minden ellenfélnek dupla életerőt garantál, akad olyan, amelyik szinte halhatatlanná teszi őket, míg egy másik jelentősen felgyorsítja a támadási sebességüket. Ilyen és ehhez hasonló módosítókból rengeteg van, szabadon ki és bekapcsolhatóak, pár másodpercnyi állítgatással olyan kihívást is állíthatsz magadnak, melyet szinte lehetetlen túlélni.

Eközben viszont garantáltan jól fogsz szórakozni, a Bastion ugyanis... nos, gyönyörű, ami egy elég gyenge körülírása annak, amire számíthatsz. Kezdésnek ott van a tény, hogy minden egyes helyszín, minden fa, bokor, leomló épület, kockáról kockára felépülő utcácska egyedien megrajzolt, kézzel festett darabja egy töredezett világnak. Az izometrikus nézet révén minden centije bevizsgálható, a rétegenként megnyíló, helyszínről helyszínre változó színvilága és hangulata miatt pedig szó szerint percről percre tud ámulatba ejteni, amit csak tovább tetéz minden idők egyik leghangulatosabb, legjobb zenei aláfestése. Legalább annyira változatos, annyira különc, annyira formabontó, mint a világ maga: a kelet és a nyugat éppúgy találkozik benne, ahogy a folklór és a fantasy is.

Lehetne persze azon hosszan sajnálkozni, hogy kevés az a hat-nyolc óra, amit az itteni világban el lehet tölteni, vagy hogy a távolsági célzás a száz százalékosan átszabható irányítás, az egér és a gamepad támogatás ellenére még mindig nem tudott elszakadni a félszegen működő lockon nyűgjeitől, de értelmetlen és felesleges lenne. A Bastion túlságosan gyönyörű, túlságosan érzelmes, túlságosan tökéletes ahhoz, hogy ezek miatt kellene aggódni: szívbemarkolóan szép, igazán lendületes mese ez a Kölyökről, a világvégéről és a reményről. Az pedig utoljára szokott meghalni.

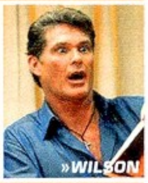
KIK AZOK A BRITEK?

Oké, Monty Pythonék nem egészen rájuk gondoltak, hiszen a Supergiant Games nem brit – viszont nem is egészen újoncok. Bár ez az első játékuk, a csapat egyes tagjai éveket húztak le a Westwoodnál, a hangokért felelős ember pedig Rock Band 2 bajnokságot is nyert. A Bastiont író és rendező Greg Kasavin neve elsősorban a Gamespot írói stábjából lehet ismerős. Greg az újságírást pár évvel ezelőtt a játékfejlesztésért hagyta ott: a végeredményt látva örülünk, hogy így döntött!

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»A letölthető játékok kategóriájában gyakorlatilag megközelíthetetlen, felülmúlhatatlan mérföldkő a Bastion. Igazi modern klasszikus született!



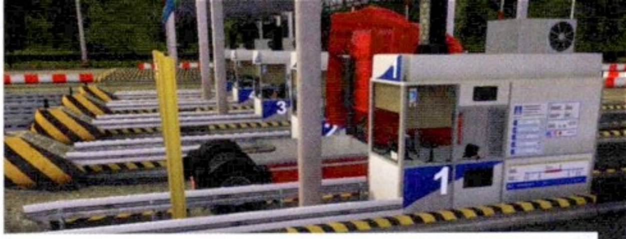
»WILSON

PRO
Páratlanul gyönyörű, utolérhetetlenül hangulatos kaland

KONTRA
A távolsági célzás valahogy még mindig nem az igazi

GÉPIGÉNY» Pentium D 2.66GHz/ Athlon LE-1640 CPU, GeForce GT 120/Radeon HD 6450 VGA, 1 GB RAM, 1 GB HDD

»95%«



ELEFÁNT A PORCELÁNBOLTBAN

Trucks & Trailers

[ÍRTA **JOHNBART**] **Bár az egyes műfajok keverése (főleg az indie-szférában) nem új keletű jelenség, a Euro Truck Simulator alkotóinak új dobása még engem is meglepett...**

Még az év elején történt, hogy a bevezetőben emlegetett européer (és Gurus teljes játék) logisztikai opusz folytatásán ügyködő SCS Software összeütött egy házon belüli techdemót (a szakzsargonban „skunkworks projekt"-et), mellyel a fejlesztők a Euro Truck 2 alá szánt új grafikus motor újításait kívánták tesztelni. Igencsak meglepődött azonban a csapat, mikor kiderült, hogy a teszterek felettébb élvezték a fejlesztési célra szánt program kicsi, zárt tesztpályáin való lavírozást. A megdöbbenést hamar tettek követték, a csapat ugyanis nem volt rest sebtiben eladható játékká bővíteni a koncepciót; ennek végeredménye lett a leginkább ügyességi-kamionos játékként aposztrofálható Trucks & Trailers.

ÚJ UTAKON

Felejtsük el tehát a hosszú fuvarokat, a pénzkeresést és a cégmenedzsmentet, a T&T a digitális fuvarozási karrier helyett egy jóval szűkebb keretek közé szorított, ízig-vérig ügyességi játékmenetet kínál. Ez leginkább a számtalan, az internet bugyraiban fellelhető felülnézetes parkolásos játékra hajaz, a célunk ugyanis az, hogy a pályán megjelölt hely(ek)re minél gyorsabban és akkurátusabban, lehetőleg ütközés nélkül álljunk be. A flashjátékokat rendszeresen fogyasztók valószínűleg csak legyintenek erre (és való igaz, az alapötlet tényleg nem egy nagy vaszizdasz), a T&T voltaképp „csak" a German Truck Simulator (bal- és jobbkormányos volánnal is elérhető, de sajna a Scaniát leszámítva nem licenszelt) géppark-jával csavar egy nagyot a koncepción, egész más a helyzet ugyanis, ha egy pótkocsival felszerelt nyerges vontatóval kell betolatni egy gyártelep eldugott zugába. Szadizmusból pedig nincs hiány, a megtévesztően könnyű oktatópályákat követően 51, elég kreatív kihívásban kell helyt állnunk: pihenőhelyek és panziók parkolóját kell szűken vett kanyarral bevenni, targoncákkal, traktorokkal, vagy épp Xbox-okkal megrakodva kell betolatnunk a rakodóöbölbe, pótkocsikat

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
Szimulátor

MULTI
nincs

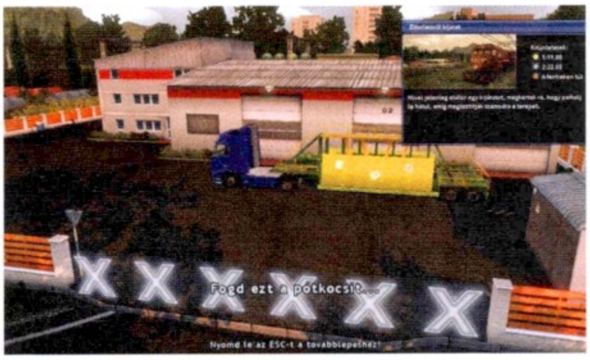
INFO

Úgy tűnik, hogy az SCS Software megunta a kamionos játékaik monotonitásával kapcsolatos kritikákat, legújabb címük ugyanis teljesen új irányból közelíti meg a jól ismert témát...

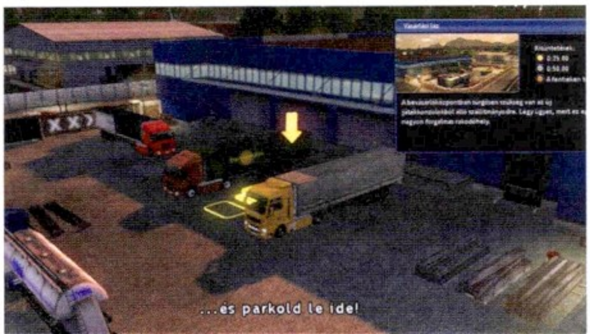
kell rendeznünk a gyártelep udvarán, illetve néhány hosszabb akadálypálya is helyt kapott a játékban.

HÍMES TOJÁS

Bármi is legyen azonban tennivalónk, két dologra mindenképp ügyelni kell: egyrészt a környezetünkre (nehezebb szinten egy koccanás ugyanis rögtön a játék végét jelenti), másrészt pedig stopperóránkra, a megadott időn belül ütközés nélkül teljesített feladatokat ugyanis érmékkel és achievementekkel jutalmazzák. Meg kell hagyni, a Euro Truck után jópofa (de legalábbis érdekes) dolog Scaniával aranyérmekre vadászni, a probléma csak annyi, hogy a medálok semmiféle extra funkcióval nem rendelkeznek: nem oldanak ki újabb tartalmat, nem kapunk semmiféle pluszt, ha pl. ezüst helyett aranyéremmel fejezünk be egy megbízatást. Az egész szisztéma így a levegőben lóg, mivel semmi sem sarkall minket arra, hogy javítsunk egy korábbi eredményünkön, vagy nehezebb szinten vágjunk bele ismét az egyébként 2-3 óra alatt lenyomható küldetésekbe. Épp ezért fájó, hogy a korábban beharangozott online toplista végül nem került bele a játékba, mindössze visszajátszásokat készíthetünk.



A játék egy jól meghatározható rétegnek szól, azonban ők biztos, hogy jól fognak szórakozni ezzel az érdekes szimulátor-hibriddel.



TECHNIKÁSAN

Szerencsére maga a parkolási folyamat teljesen rendben van: az új fizika jól muzsikál, a kamionok kellemesen lomhák, érezni a tehetetlenségüket, a vezetési modell tehát a German Truck Simulator-höz képest lényegesen valósághűbb lett (bár a Euro Truck 2-ig azért még van mit finomítani rajta). Vizuális téren azonban kissé csalódást keltő a játék: bár a pályák kifejezetten kidolgozottak és élettel telik (hála a gyalogosokkal teli járdáknak), a dinamikus árnyékokat és a HDR-t aktiváló next-gen renderelés mellett a játék a morfológiai élsimítás miatt meglehetősen elmosódott, homályos, ráadásul DirectX renderer esetén hajlamos pofátlanul beszaggatni is, ami egy GTA4-et kacagva kihajtó konfig esetén röhej (OpenGL-re átkapcsolva azonban lényegesen jobb a helyzet). A grafikus motor tehát még nem tökéletes, a hangok ugyanakkor szimplán jellegtelenek: a kamionok effektjei jottányit nem változtak, az utcán császkáló tömeg halandzsája pedig a Bus Driver menetrend szerinti járatával érkezik (értsd: onnan emelték át).

A játékot igazából az eleve nyomott, 3000 forint alatti kezdőár menti meg, a T&T által kínált kamionos-ügyességi kihívás ugyanis ennyi pénzt simán megér, kellemes elfoglaltságot biztosítva így az ETS2-re váró virtuálfuvarozóknak. Kellemesen újszerű megközelítése a kamionozásnak, de pár hónap plusz munkával többet is ki lehetett volna hozni belőle.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

PRO: Változatos, fokozatosan nehezedő kihívások, élettel teli, kidolgozott pályák, feltupírozott fizika és grafika...

KONTRA: ...ami elég optimalizálatlan, alacsony újrajátszhatóság, 2-3 óra játékidő.

GÉPIGÉNY» 2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM3 VGA (GeForce 7900/ATi Radeon X1800), 900 MB HDD

»77%«

Red Faction Armageddon

[ÍRTA **CHRIS**] **Tíz éves születésnapját ünnepli a Red Faction-sorozat, ez a Marson játszódó sci-fi akciójáték. Bár a legújabb rész már csak nyomokban hasonlít elődeire, mégis kellemes szórakozást biztosított a nyári uborkaszezonban.**

Majdnem pontosan két évvel ezelőtt került forgalomba az előző Red Faction című THQ-játék, amely elég furcsa, de jól működő egyvelege volt a GTA-klónoknak és a TPS-akciójátékoknak. A most megjelent negyedik rész már jóval inkább tapossa azt a modern vonalat, melyet oly sokan lenézve kóstolgattak az elmúlt pár évben. Igaz, ami igaz, néhány izgalmas aspektusát leszámítva sima tucatjátékként is elkönyvelhetnénk az Armageddont, de van néhány szórakoztató eleme.

ÁSÍT, LAPOZ

A sztorit Darius Mason szemszögéből élvezhetjük végig, ő az előző részben megismert Alec Mason unokája. Sajnos hősünk nem képes felnőni nagyapja hírnevéhez, a Marson található terraformáló berendezést pusztulni hagyja, s emiatt az ott élő populáció a föld alá kényszerül. Ezen túl Masont rútul kihasználja egy csapat „kincsvadász": ásatásra küldik, ahol balgamód kiszabadít egy szunnyadó idegen hordát, amelyek rusnya rovartestükkel miszlikbe aprítják a megmaradt túlélők egy részét. Szerencsére hősünk nem borul magába, hanem úgy dönt, hogy felszámolja azon problémákat, amelyek bekövetkeztéhez volt egy kis köze.

BEVÁLT RECEPTEN VÁLTOZTATNI?

Hasonlóan a történethez, amely időnként felettébb klisésre sikeredett, a pályafelépítés is völgyeket és dombokat kínál a játékos számára. Néhol hihetetlenül izgalmas akciójelenetek követik egymást, hiába hűl a vacsora az asztalon, még legalább két mentési pontig nem tudunk elszakadni a gép elől, máskor viszont legszívesebben az örök uninstall mezőkre küldenénk az egész programot. Az Armageddont ezúttal is a Red Faction sajátossága menti meg a végső leszerepeléstől, konkrétan a Geo-mod 2-féle rombolható környezetről van szó, amit most is gyermeki élvezettel bonthatunk apró darabokra, hogy aztán a belőlük kipotyogó hulladék-darabkákból minél többet összeszedhessünk, s különféle fejlesztésekre költhessük azokat. Sajnos az előbb említett unalmas részek is pontosan ennek hiányában emelkednek a felszínre, hiszen a bogaraktól hemzsegő barlangrendszerek kipucolása nem több mint egy lerágott csont folyamatos majszolása. Még az sem menti meg a lepontozástól, hogy a sima futkorászást alkalmanként felváltják a vezethető robotok, amelyek segítségével igen kellemes pusztítást végezhetünk.

A fegyverek és a fejlesztések szempontjából szerencsére jól domborít az Armageddon. Hasonlóan az előző részhez, itt is az úgynevezett salvage-gyűjtés jelenti az egyik legnagyobb mókát, melyekből aztán három szintre bontott fejlesztéseket vásárolhatunk, legyen szó akár magasabb életerőről, vagy nagyobb lőszerkapacitásról. Ezeket később a többszereplős módba is magunkkal vihetjük, hasonlóan a nemrég megjelent FEAR 3-hoz. Emellett bőven akad fegyver is, melyek a legkülönfélébb és leglátványosabb pusztításra képesek. Mindenféle gránátokat, rakétákat és villámszórókat próbálhatunk ki, ezek közül hamar megtalálhatja mindenki a kis kedvencét, amellyel atomjaira bonthatja a pályát. De vigyáznunk kell, ugyanis sokszor gondot is okozhat a rombolás, hiszen gyakran a továbbjutáshoz szükséges platformelemek esnek áldozatául – szerencsére egy ötletes berendezésnek köszönhetően ezeket bármikor helyreállíthatjuk. Nem egyszer lépcsőfeljárókat, fedezékeket, vagy épp a küldetésünkhöz szükséges generátorokat kell majd helyrepofoznunk a végigjátszás során, úgyhogy csak óvatosan azzal a rakétavetővel!

JÖHET A FOLYTATÁS?

Ha pedig végzett az ember az egyszemélyes kampánnyal, akkor irány a multiplayer, ahol a legnagyobb mókát az Infestation játékmód jelenti. Itt négy játékos küzd vállvetve a hullámokban érkező idegen hordák ellen, ahol vagy az egyszerű gyilkolászás, vagy egy széteső épület megvédése lesz a csapat feladata. Itt aztán megszűnik minden hibája a játéknak, nincs is más, csak a sima pusztítás és rombolás, na és persze a jó kis csapatmunka, ami elengedhetetlen ehhez a játékmódhoz. Mindent összevetve a Red Faction: Armageddon többnyire színes, izgalmas játékélményt nyújt. Az unalmas részeken érdemes átszenvedni magunkat, mert összességében egy kellemes kis játékkal van dolgunk. Ezen kívül ott a multi, ami kifejezetten élvezetes, a rombolás örömét pedig semmi sem tudja olyan jól visszaadni, mint egy Red Faction játék.

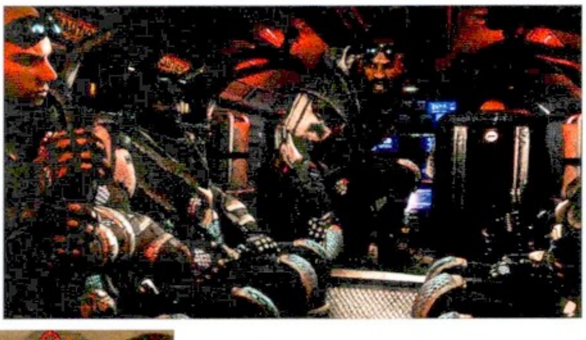
ADATOK

KIADÓ **THQ**
FEJLESZTŐ **Volition**
MŰFAJ **akció/TPS**
MULTI **van**

INFO

A Red Faction: Guerrilla két évvel ezelőtt nagyjából másfél millió vevőt szedett össze, így nem csoda, hogy a THQ berendelte a folytatást. Sajnos az Armageddon a megjelenése óta még a 300.000 db eladott példányt sem érte el, így lehet ez lesz az utolsó rész a Red Faction szériában.

A felszínen nem sokáig fogunk tevékenykedni, hamar a föld alá száműzzük saját magunkat.



GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO: A rombolható pályaelemek pusztítása még mindig az egyik legélvezetesebb dolog, amit eddig játékban kipróbálhattunk.

KONTRA: Ezek a bogaras, idegenes, barlangban mászkálós részek nagyon nem hiányoztak nekünk.

GÉPIGÉNY» 2 GHz Intel Core 2 Duo/Athlon X, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 7,5 GB HDD

»73%«

F.3.A.R.

[ÍRTA CHRIS] **Megállíthatatlanul dübörög a Fear-gépezet. Harmadik, de vélhetőn korántsem utolsó részéhez érkezett a horror gyökerekkel rendelkező FPS-sorozat, amely komolyan meglepett minket.**

Rohan az idő, hiszen már hat év telt el a F.E.A.R csapat első bevetése óta. A modern környezetben játszódó horror-FPS-t sokan azóta is minden idők egyik legizgalmasabb játékaként tartják számon, melynek végigjátszása igazi bátorságpróba volt mindannyiunk számára. Két DLC és egy ingyenes többszereplős mód után futott be a nem túl erős második rész, ahol a félelem már alaposan visszavett a lendületéből – vagy épp csak felnőttünk, esetleg megedződtünk az esti híradókon.

FÉLTÜNK

Az elmúlt két évben már szállingóztak a hírek a harmadik részről, s bár lehet, hogy ez nem volt túl szép tőlünk, de az előzetesek alapján előre el is könyveltük neki egy jókora bukást. Hogy miért voltak ilyen előítéleteink? Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor be kell ismernünk, hogy a játék az előzetes videókban rettenetesen nézett ki, és nyomokban sem találtuk benne az első rész hangulatát, szóval volt némi alapja, hogy leírtuk. Szerencsére a kiadó és a fejlesztőstúdió nem erőltette a játék piacra dobását, látták a reakciókat, és folyamatosan tologatták a megjelenést. Eközben a Day 1 Studios nem tétlenkedett, szép lassan gatyába rázta a programot – ez lett a játék nagy szerencséje.

Először is engedjétek meg, hogy a szupertrendi F.E.3.R. helyett egyszerűen csak Fear 3-nak hívjuk a játékot, nem is értjük, hogy kiknek az agyából pottyannak ki az ilyen címek. Szóval ott tartottunk, hogy megérkezett hozzánk a tesztverzió, amelynek sztoriját röviden már mindenki ismerheti: Point Man (az első rész főhőse) rájön, hogy rútul kihasználták, hogy megölje testvérét Fettelt, és megállítsa Almát. Mindez csak félig sikerült: Alma éppen gyereket vár, aki ha megszületik, minden bizonnyal elhozza a világvégét az emberiség számára. Mi ezt persze nem engedhetjük, ezért aztán irány a szülőszoba, hogy pár golyóval véget vessünk az apokalipszis eljövetelének. A szuperreflexekkel rendelkező Point Man nem egyedül indul a küldetésére, halottnak hitt testvére csatlakozik hozzá. A képet tovább színesíti, hogy Paxton Fettel a túlvilágról visszatérve olyan képességekkel bír, amelyek láttán minden X-akták néző elégedetten csettintene.

Habár a F.E.A.R.-hangulat már csak nyomokban érhető tetten a 3. részben, azért a játék FPS-ként még simán megállja a helyét.

ADATOK

KIADÓ
Warner Brothers

FEJLESZTŐ
Day 1 Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
4 fős/ko-op

INFO

A Day 1 Studios eredetileg 1998-ban alakult, és korábban jobbára konzolra készítettek játékokat, többek között az elég csúfos bukásként elkönyvelhető Fracture-t is. A F.E.A.R. konzolportját is ők készítették, és a Warner Bros. 2010-ben jelentette be, hogy a Day 1 Studios fejleszti a sorozat 3. részét.

FÉLVÉR

A játékmenet alapjai nem sokat változtak, legalábbis a lényeget tekintve. Főhősünk ezúttal is időlassítással manipulál, a pattogó golyózáporban pillanatok alatt képes kiosztani pár fejlövést úgy, hogy közben a többiek valószínűleg csak egy elmosódott pacát látnak belőle. Lesz több száz liter vér szétkenve a legkülönfélébb felületeken, repkedő végtagok, és persze Alma, akinek a szerepe már korántsem olyan tiszta, mint azt eddig hittük.

Itt viszont véget is ér a hasonlóság az előző részekkel, ugyanis a játék többi eleme megújult, megváltozott és modernizálódott. Az életerő kijelző kikerült a képből, nem kell páncélok után kutatnunk, nincsenek EÜ-csomagok – a program tehát igazodott az aktuális trendekhez, s bár sokak szemében ez szálka lehet, mi üdvözöltük ezeket az újdonságokat. Emellett megjelent a játékban egy használható fedezékrendszer, ami az FPS-ekben általában mellőzhető, itt viszonylag jól működik, nem csak egy felesleges fejlesztésről van szó, hiszen folyamatosan rá vagyunk kényszerítve a használatára. Persze ez sem véletlen, hiszen a Fear-játékok sajátosságának számító mesterséges intelligencia ezúttal is keményen odateszi magát, ha arról van szó, hogy megállítson minket. Az ellenséges Armachem katonák okosak, és gyorsan reagálnak a környezetükre: simán kigránátoznak minket a fedezék mögül, folyamatosan megpróbálnak bekeríteni, közben persze fedezéket csinálnak maguknak a közeli bútorokból, amelyek mögül vadul szórják az ólmot az arcunkba – egyedül az ajtók jelentenek számukra megoldhatatlan akadályt.

Sajnos a Fear-sorozat (illetve inkább az első rész) egyik nagy erőssége a feszültségkeltés és az izgalom már egyáltalán nem érezhető a harmadik részben, ami így rettentő unalmas is lenne, ha szórakoztatásunkról nem gondoskodna egy úgynevezett kihívás-

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

A FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON RÖVIDÍTÉS EGY KÜLÖNLEGES KATONAI ALAKULATOT REJT, amelynek tagjaként kezdtük a sorozatot 2005-ben. Főszerepben egy fura nevű figura, Point Man állt, akire különleges reflexei miatt hamar felfigyelt a kormány. Fel is kérnek minket arra, hogy végezzünk Paxton Fettelel, aki telepatikus irányítással hatalmába kerített egy csapat Armachem klónkatonát. Miközben csapatunk végigkergeti Fettelt a játékban, furcsa paranormális jeleneteknek leszünk tanúi, melyekben egy vörös ruhás kislány mészárol le embereket. Kiderül, hogy kislány neve Alma, s valószínűleg ő irányítja Fettelt, aki egyébként az ő elsőszülött fia, és csak ki akarja szabadítani anyját a fogságból. Végül azért golyót repítünk a fejébe, elmenekülünk Alma elől, majd egy nukleáris robbanásban elpusztul az egész város.

A MÁSODIK RÉSZBEN EGY MICHAEL BECKET NEVŰ KATONÁT ALAKÍTUNK, akivel az első rész utolsó fél órájában kapcsolódunk a történetbe. Miután végignézzük a közeli atomrobbanást, ami nem állította meg Almát, elájulunk, s egy kórház műtőasztalán térünk magunkhoz, amit Armachem katonák rohannak le. Elmenekülünk, majd megmaradt csapatunkkal elindulunk felkutatni a „Snake Fist” nevű illetőt, aki választ adhat néhány kérdésünkre a dühös kislányt illetően. Egyik titkos létesítményről a másikra érünk, az összeesküvés elméletek csak úgy záporoznak a nyakunkba, végül egy szigetre kerülünk, ahol egy erősítő segítségével szeretnénk megállítani Almát. A terv nem válik be, Alma és Becket egy szobában maradnak összezárva, végül hatalmas pusztulást követően kinyílik az ajtó: Alma terhes, Becket gyermekét várja.

FACEBOOK SZAVAZÁS TE HÁNY SZÁZALÉKOT ADNÁL A F.E.A.R. 3-RA?

A játék megjelenésekor közzé tettünk egy szavazást a PC Guru hivatalos Facebook oldalán (www.facebook.com/pcgurumagazin) és arra voltunk kíváncsiak, hogy egy százas skálán ti hány százalékot adnátok a játéknak. Akárcsak a DNF, a F.E.A.R. harmadik része is erősen megosztotta az olvasókat, ám az jól látszik, hogy sokkal többen szerettétek, mint ahányan nem.

10%	ÖSSZESEN 32 SZAVAZAT
20%	ÖSSZESEN 02 SZAVAZAT
30%	ÖSSZESEN 04 SZAVAZAT
40%	ÖSSZESEN 02 SZAVAZAT
50%	ÖSSZESEN 06 SZAVAZAT
60%	ÖSSZESEN 08 SZAVAZAT
70%	ÖSSZESEN 27 SZAVAZAT
80%	ÖSSZESEN 62 SZAVAZAT
90%	ÖSSZESEN 152 SZAVAZAT
100%	ÖSSZESEN 10 SZAVAZAT

A „közvéleménykutatásunkat” 2011. július 2-án tettük közzé a hivatalos Facebook oldalunkon és összesen 305 olvasónk kattintott valamelyik „válaszra”.

Elég tökös legénynek kell lenned ahhoz, hogy egymagad szembeszállj egy helikopterrel. Nemde?

rendszer. A folyamatos vérfürdő mögött egy fejlődési pontrendszer bújik meg, aminek a lényege, hogy minél több tapasztalati pontot gyűjtsünk, aztán szintet lépjünk. Ennek köszönhetően aztán tovább bírjuk a lövéseket, több lőszert és gránátot cipelhetünk magunkkal, vagy hosszabb ideig tart az időlassítás. Az XP-t érő kihívások száma jelentős, kellő változatosságot visznek a vég nélküli lövöldébe. Akad, hogy 10 ellenféllel kell végeznünk sérülés nélkül, vagy be kell vinnünk 25 fejlövést, vagy egyszerűen adott időt kell töltenünk fedezék mögött. A pontok persze maguktól is hullanak a nyakunkba, komolyabb stratégiát nem igényel a megszerzésük, ugyanakkor egy kis odafigyeléssel nem csak élvezetesebbé tehetjük a saját játékunkat, de sokkal gyorsabban is fejlődhetünk, hogy aztán megpróbálkozhassunk az Insane nehézségi fokozaton való végigjátszással is.

FÉLTESTVÉR

Tény, hogy a Fear 3 nem túl hosszú játék, a kampány első végigjátszása mindössze 4 órát vett igénybe. Máskor erősen kikelünk az ilyen rövid játékidővel szemben, és a Fear 3 is kapná a fekete pontot, ha nem kellene minimum kétszer végigjátszani a programot. Van ugye egy csavar a „történetben”, mégpedig az, hogy nem csak Point Man, de Fettel szerepében is végigküzdhetjük a pályákat, s vele már egy teljesen új stílusban vethetjük magunkat a harcokba. Fettel képes belebújni bárki bőrébe, pszichés képességeivel jóval hatékonyabb – de legalábbis mindenképpen másfajta – gyilkoló gép, mint testvére, ráadásul erre a karakterre egészen új kihívások várnak a végigjátszás során.

Ha pedig mindez hidegen hagy minket, vagy már ezzel is végeztünk, akkor jöhet a kooperatív mód, ahol a két főhős egyszerre van a terepen, s megállíthatatlanul törnek utat maguknak a szülési fájdalmakkal küzdő anyáig. Itt érdemes azonnal a legnehezebb fokozaton nekivágni a játéknak, aztán vagy taktikusan támogatni egymást, vagy épp rohanni előre, hogy elhappoljuk a pontokat szeretett testvérünk elől, hogy végül mi válhassunk Alma kedvenc gyermekévé, aki az utolsó jelenetben győzedelmeskedik a másik felett.

Nincs FPS multi nélkül, s ez alól a Fear 3 sem kivétel, a játék tartalmaz pár négyszemélyes játékmódot is, melyekben egymás ellen vagy egymást támogatva üthetjük agyon az időt (meg persze az ellenfeleket). Hihetetlenül izgalmas és szórakoztató játékmódokról van itt szó, melyek közt van olyan, amelyben a Call of Duty zombi-módjához hasonlóan kell megvédenünk egy területet a hullámokban érkező ellenfelektől, vagy a kis kedvencünk, amelyben egy folyamatosan felénk hömpölygő felhő elől menekülve kell utat törni magunknak az ellenségeink között.

MÁS UGYAN, DE NEM ROSSZ

A pozitívumok mellett még azt is kijelenthetjük, hogy igazán jól néz ki a játék, főleg akkor, ha olyan alkotások után tesszük be a gépünkbe, mint például a Duke Nukem Forever. A Fear 3 alatt dolgozó motorról nem sokat tudni, mindenesetre a fény-árnyék hatásokkal nagyon jól operál, a fizikai hatásokra sem lehet panasz, az összkép pedig úgy, ahogy van, impozáns. Röviden összefoglalva kellemeset csalódtunk a Fear 3-ban, s bár közel sem olyan félelmetes már, mint az első rész volt, azért mindenképpen megérdemel egy próbát a rajongóktól.

EGY KIS VÉLETLEN

Szerettünk volna egy mindenre kiterjedő „itt találod meg a pályákon az Alma-babát” című tippek-trükkök cikket készíteni nektek, de a második végigjátszás során rá kellett jönnünk arra, hogy a játék véletlenszerűen rejti el azokat a pályákon. Viszont nem csak az 5000 pontot érő babák, de a begyűjthető holttestek helyzete is változhat, sőt, a szörnyek is gyakran más-más helyekről tűnnek fel, ami egyértelműen egy újabb érv a második végigjátszás mellett.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1903

»Nem vártunk sokat a F.E.A.R. 3-tól, azonban a játék kellemes csalódást okozott. A félelem már nincs jelen, de mint FPS, simán megállja a helyét.

»CHRIS

PRO A kihívás- és a fejlődési rendszer kifejezetten élvezetessé teszi a játékot, a látványra és a multira sem lehet panasz.

KONTRA Sajnos már korántsem olyan félelmetes, mint az első rész volt. Véres, mocskos, de a feszültségkeltés már nem az igazi.

GÉPIGÉNY» Intel C2D 2.4Ghz/AMD Athlon X2 4800+, 2 GB RAM, NVIDIA 8800 GT/ATI 3850HD 512MB RAM, 7 GB HDD

»82%«

MARADT VOLNA ÁRNYÉKBAN

Shadow Harvest Phantom Ops

[ÍRTA CHOCHO] **Léteznek játékok, amelyeket kifejezetten kár volt piacra dobni. E népes táborba sorolható a Shadow Harvest is, hiszen nem elég, hogy rossz, de kínos is, lévén sok jó ötletet vonultat fel, majd saját igénytelenségéből fakadóan mindet hagyja elpusztulni.**

A Shadow Harvest lényegében egy katonai TPS, melyben két szereplőt irányíthatunk egyszerre, hogy különleges képességeiket kihasználva segítsék egymást a pályákon. Van valami történet is egy mogadishui diktátorról, és az általa vásárolt szuperfegyverekről, de annyira rosszul tálalják, s olyan érdektelen, hogy kizárt, hogy bárki is akár egy percig odafigyeljen rá. Marad tehát maga az akció, ami kereken egy tucat fejezetet foglal magába, s melynek alapja a kétszereplős játék... illetve az egyfős kooperatív mód, ha így jobban tetszik. Bizony, az első komoly kihagyott ziccer, hogy bár a szexis(nek tervezett, de amúgy katasztrofálisan ocsmány) Myra Lee és a jenkik férfias bátorságát megtestesítő Aron Alvarez a játék harmadától együtt bénázik a teljesen lineáris és nevetségesen egyszerű pályákon, a fejlesztőknek eszükbe se jutott, hogy multiplayer kódot programozzanak a Shadow Harvesthez, és ezzel esetleg egy kicsit élvezhetővé tegyék. Nem, ehelyett végig egyedül szenvedünk és a tabot nyomkodva váltogatunk a két karakter között – már amikor erre lehetőségünk van.

ADATOK

KIADÓ
Cenega

FEJLESZTŐ
Black Lion Studios

MŰFAJ
TPS

MULTI
nincs

INFO

A Shadow Harvest: Phantom Ops a Steamen 19,99 euróért szerezhető be, míg a hazai boltokban 4490 forintot kérnek el a játékért.

SÜLVE-FŐVE

A két szereplő homlokegyenest eltérő játékstílust képvisel. Myra lopakodni tud, kapott is egy predatoros álcázó berendezést és egy jópofa kis íjat, melybe különféle nyílvesszőket pakolhat. Van itt minden a hullát láthatatlanná tévő nanovesszőtől kezdve a figyelemelterelő riasztóig, ám mielőtt azt hinnétek, hogy jó móka lehet átlopakodni a sok bamba katona közt, jó ha tudjátok, hogy Myra teljesen védtelen, ha közelharcra kerül a sor. Még egy pisztolya sincs, egy vagy két lövés pedig elég is, hogy földre kerüljön. Komolyan, még egy pisztolya sincs! Mégis miféle bevetés ez, kérem!?

„Észre vettek a legények, úgyhogy gyorsan oda kell sóznom egy keményet."

EGYIK KUTYA...

Persze Aron sem jobb, de ő legalább tud lőni. Többféle gépfegyver, pisztoly lehet nála, dobálhat gránátokat, s meglehetősen sok lövést kibír. Hogy pontosan mennyit, azt elég nehéz megmondani, hiszen a játék nem jelzi, ha találat éri a karaktert. Sokszor meneteltem hős amerikaiként, nyílt színen irtva az ellenséget, ahogy a valódi férfiak szokták, amikor egyszer csak összeestem, mert elfogyott az életerőm. Mindez persze azért, mert visszajelzés hiányában egész egyszerűen nem vettem észre, hogy a jóakaróim éppen telepumpálnak ólommal. Persze az is lehet, hogy nem volt jó ötlet a frontális offenzíva, de mit tehet az ember, ha a játékba ültetett fedezékrendszer használhatatlan? Még most sem vagyok biztos benne, hogyan is működik, olyan véletlenszerű az egész. Azt viszont tudom, hogy ha egy TPS 2011-ben már az irányításánál elvérzik, akkor bizony nagy a baj.

Tovább rontja az összképet, hogy az egész játékból süt az átgondolatlanság. Elvileg tizenkét fejezetre osztották a sztorit, amiből egy teljes fejezetet elfoglal egy interaktív in-game videó. Sétálgatunk egy hajón, hallgatjuk a halálosan unalmas dialógusokat, majd visszatérünk a csatatérre, és ennyi, ez volt egy teljes chapter. Az efféle butaságokat csak akkor lehetne megbocsátani, ha legalább a játékmechanika működne, de itt erről szó sincs. A mesterséges intelligencia például botrányos. Az ellenfelek alapvetően se nem látnak, se nem hallanak, de időnként hirtelen megtáltosodnak, és még a falakon keresztül is észrevesznek, sőt, ráadásként le is lőnek. Amit lehetett, azt elrontották a fejlesztők, s bár az első küldetés elején még érezni némi hangulatot, a folytatásban attól is búcsút vehetünk.

SZÉLMALOMHARC

Technikai téren a Shadow Harvest kész káosz. Nem elég, hogy iszonyatosan ronda, de kismillió programhibát találni benne, köztük nagy kedvencünket, a beakadó scripteket – tudjátok, amelyektől nem lehet befejezni a játékot, és kezdhetjük elölről az egész fejezetet. Mindennek a tetejébe még a gépigénye is magas. A közepesnek mondható tesztgépemen (AMD Athlon II X2 @ 3,4 GHz; ATI HD5770; 6 Gb RAM) ennél jóval szebb játékok is elmennek 1920x1080-as felbontásban, ám a Phantom Ops még 720p-ben is akadozott néha.

Szerencsére azért akad pozitívum is, mint például az 5000 Ft alatti kezdő ár, illetve a Steames támogatás, tehát legalább a lemezzel nem kell bajlódni. A kérdés már csak az, hogy ennyi pénzért megéri-e beszerezni egy olyan programot, amely összesen nagyjából négyórányi játékórát biztosít, ám még azt sem a legszórakoztatóbb módon. A választ rátok bízzuk...

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

PRO
Ha más nem is, az mindenképpen pozitívum,, hogy nagyon olcsó.

KONTRA
A Shadow Harvest egy katonai TPS szeretne lenni, de annyi sebből vérzik, hogy még felsorolni is nehéz.

GÉPIGÉNY» P4 3,2 GHZ CPU; 256 MB VGA; 1 GB RAM; 8 GB HDD

»40%«

Hatalmas nagy busz- és vezetésrajongónak kell lenni ahhoz, hogy a játék egyes megoldásai (környezet, emberek) ne szúrják a szemet.

„ICH BIN EIN BERLINER!"

OMSI: The Omnibus Simulator

[ÍRTA JOHNBART] **Buszvezetőnek készülsz? Érdekel a jelenlegi legélethűbb közúti szimulátor? Akkor nem kell tovább keresgélned – az OMSI a Te játékod!**

ADATOK

KIADÓ
Aerosoft

FEJLESZTŐ
MR Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

Az elhivatottság és a szakértelem együtt kiváló eredményt szülhet - ennek legfrissebb példája az OMSI, a kétfős garázsfejlesztés ugyanis a jelenleg kapható legélethűbb buszszimulátor..

Történt még 2007 februárjában, hogy a vasút-szimulátori körökben otthonosan mozgó Marcel Kuhnt és Rüdiger Hülsmann új busz szimulátor hegesztésébe fogott: elhatározásukat a témában készült korábbi címekben való csalódás mellett nosztalgikus érzelmek is vezették, a teljesen valósághű fizikai modellezés mellett ugyanis gyermekkoruk nyugat-berlini tömegközlekedésének digitalizálását is tervbe vették. Nagy ígéretek voltak ezek, ahonnan könnyű arcra esni – de dacára a játék kétfős hobbiprojekt-mivoltának, a négyévnyi munka után OMSI néven napvilágot látott sandbox-szimulátor mindkét téren maximálisan megfelelt az elvárásoknak.

SZABAD UTAKON

Sandbox-szimulátort írtam fentebb, és bár a szókapcsolat kicsit furának tűnhet, mégis ez tűnik a legjobb meghatározásnak, az OMSI ugyanis alapjaiban az osztálytermi sláger Terep 2-höz hasonlítható leginkább, miután a játék nem kínál konkrét feladatokat és küldetéseket . Ehelyett két pálya és viszonylatai (egy fiktív oktatószint, valamint 1989 Nyugat-Berline), illetve két autentikus berlini busz (a MAN SD200 és SD202, plusz alváltozataik) állnak rendelkezésünkre. Mind a bejárható terepek és menetrendek, mind a rájuk menüből lerakható, majd birtokba vehető buszok között bármikor szabadon váltogathatunk, a játék így teljesen szabad kezet ad buszvezetői aspirációink testreszabásában (beleértve az aktuális budapesti adatok alapján is beállítható napszakot, továbbá az időjárást is), legalábbis, amíg ki nem választunk egy, az adott terepen elérhető járatot. Azt követően ugyanis, mindennek pontosan úgy kell történnie, mint a valóságban: be kell programozni a viszonylatjelzőt, a menetrendet tartva kifutni a buszvégről, a fülkében lévő megállólista (vagy a bekapcsolható szűkszavú piktogramok) alapján időben érkezni a megállókhoz, jegyet adni a bliccelni nem szándékozó utasoknak. Mindeközben igyekszünk minőségi szolgáltatásban részesíteni őket (tehát kerüljük a satuféket, az év- és napszaknak megfelelően tekerjük a fűtést, és nem húzzuk meg a minket pofátlanul beelőző bálnamerciket).

NEM EGY BKV...

Mindez önmagában még nem is annyira nagy szó, mivel a személyszállítás fentebb felsorolt tényezőire már a csúfos emlékű City Bus Simulator 2010 is odafigyelt. Az ördög ezúttal is a részletekben lakozik, ami az OMSI-ra fokozottan áll, a fentebb leírt műveleteket ugyanis olyan szintű valósághűséggel dolgozták ki, hogy arra egyszerűen nincsenek szavak. A busz műszerfalán minden be- és kikapcsolható, az utastéri ablakok és lámpák úgyszintén interaktívak, a jegyeladásnál pedig még a visszajáróra is ügyelni kell. A játékot azonban mégsem ez, hanem a (buszsofőrökkel is tesztelt) fizika viszi el a hátán: a kompresszor légnyomása, a hűtővíz hőfoka az időjárásnak és üzemidőnek megfelelően változik. Menet közben remekül érezni a száraz, esős, havas úton eltérő tehetetlenséget, a zötykölődés úttípustól függően változik, a kormányzás, a gázadás és a fékezés pedig még billentyűzettel is leheletfinoman szabályozható (bár ezt a játékot bűn kormány nélkül játszani). Mindennek aládolgoznak a hangok is: a fedélzeti számítógép csipogása, a kompresszor és az ajtók sziszegése, vagy épp a lejtőn felfelé és lefelé haladva eltérően bőgő motor mind-mind tökéletesen valósághű, sokat hozzátesz az összképhez.

SEMMI NINCS „INGYEN"

A fentieknek azonban megvan az ára is, ami az elsőre felettébb rémisztőnek tűnő menüsor, és a 120 oldalas kézikönyv mellett főként a grafikán érhető tetten. Félreértés ne essék, a buszok egyszerűen gyönyörűek és tökéletesen kidolgozottak, kívül- belül, az időjárási effekteket szintén nem érheti panasz – a problémák az emberekkel és a pályákkal kezdődnek, azok ugyanis közel sem kaptak akkora figyelmet. Míg az előbbiek animációi nagyon bénák, és kevés modellen osztoznak, addig az elérhető két terep sajnos meglehetősen sivár, ami még elfogadható is lenne, ha nem lenne olyan piszkosul nagy a gépigény. Felejtsétek el a lap alján olvasható konfigurációt, azzal a vassal nulla látótáv és részletesség mellett kapunk 22-25 fps-t, a négymagos gépemen ugyanakkor a „2010-es PC" sablon beállítása mellett is tartósan 20-30 fps között maradt a menetrend szerinti járat Berlin belvárosában (bár a teljesítménnyel kapcsolatos problémákat jelenleg is javítják).

Dacára azonban a jelenlegi tüskéknek, az OMSI igen távol áll a durrdefekttől, a legfontosabb elemek – nevesül a buszok és a vezetési élmény – ugyanis fenomenálisak. Nincs mese, az OMSI a jelenleg kapható legjobb közúti szimulátor, amit a téma iránt érdeklődőknek egyszerűen vétek kihagyni.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO
Tökéletes fizika, kiváló hangeffektek, maximális interaktivitás.

KONTRA
Kissé sivár pályák, megmosolyogtató gyalogosok, riasztó kezelőfelület, brutális gépigény.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 2.6 GHz, 2 GB RAM, 256 MB-os SM 2.0 videokártya, 2 GB HDD

»87%«

MINEK NEVEZZELEK?

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

[ÍRTA [illegible]] Dark fantasy ötvözése a Gears of War játékmenetével? Tipikusan az az ötlet, ami papíron igen jól mutat, ám a valóságban már nem nagyon lehet vele mit kezdeni.

Valami, a bevezetőben felvázolthoz hasonló játszódhatott le az inXile fejlesztőcsapat és a pénzcsapot megnyitó Bethesda között is. Brian Fargo stúdiója előállt egy érdekes koncepcióval, a fejesek bólintottak, aztán megkezdődött a fejlesztés, és végeredményként megkaptuk a Huntedet, ami tényleg dark fantasy, és ott a nyoma a Gears of War elemeknek is, csak élvezhető játékmenetté nem állt össze a kettő.

DOBJUNK ÖSSZE MINDENT

A Hunted alapjait tekintve egy third person nézetű, alapvetően kooperatív akciójáték, fantasy környezetben, ahol két, egymástól teljesen eltérő karaktert irányíthatunk. A felállás biztató, azonban a programot olyan tervezési hibák sújtják, amelyek folyamatosan keresztbe tesznek az ígéretes koncepciónak. Bár a Huntedről ordít, hogy két játékos összefogására épít, az eladások érdekében egyetlen játékos számára is élvezhetővé kellett tenni, tehát úgy is végig lehet vinni, hogy soha nem bonyolódunk közös játékba. Ezzel persze nem is lenne baj, ha az inXile képes lett volna olyan mesterséges intelligenciát fejleszteni a társunknak, ami megközelíti egy közepesen értelmes partner szintjét. Sajnos ez nem jött össze, így bár a társunk sosem buta, nem is túlságosan okos, így a különböző tulajdonságokra (erős közelharci, gyengébb távolsági) alapozó taktika nem nagyon működik, minek köszönhetően az élő játékosnak szinte mindent magának kell csinálnia – nem véletlen, hogy végül a barbárnak is lett számszeríja, és a nyilazós elfnek is kardja. Ez persze a nehézségre is kihat, egyedül minden megoldható, így a kooperatívban búcsút mondhatunk a komolyabb kihívásnak is, arról nem is beszélve, hogy az eltérő képességeknek itt sincs különösebben haszna, hiszen bár a pályák esetében érezhető a törekvés a karakterek tulajdonságainak kihasználására, valójában szinte alig van lehetőség a klasszikus „az erős leköti az ellenfeleket, a gyenge hátulról megritkítja őket" taktikára. Ebből következik, hogy a korábban hangoztatott Gears of Waros fedezékrendszernek nincs sok értelme, továbbá a játék sokszor pillanatok alatt átmegy féktelen hack'n'slash-be, ahol csak arra kell figyelni, hogy az életerőnk kitartson az ellenfelek ellen – mindez persze lehetne akár élvezetes is, azonban a tökéletestől igen messze eső irányítás mind a barbárunk, mind az elfünk esetében megfoszt a gondtalan vagdalkozás élményétől. A képet helyenként ugyan színesíti néhány közösen összehozható feladat és varázslat, azonban ezek száma olyan csekély a folyamatos csontváz- és szörnyirtáshoz képest, hogy képtelenek ellensúlyozni komolyabb összjátékot nem igénylő harc monotonitását.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
inXile Entertainment

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

Az inXile Entertainment kulcsfigurája az a Brian Fargo, aki '83-ban megalapította az Interplay stúdiót, illetve olyan játékokkal ajándékozott meg minket, mint a Bard's Tale vagy a Fallout. Úgy tűnik, hogy mára már belőle is kifogyott a kreatív energia.

Mondanánk, hogy a varázslatok egy kis színt visznek a játékba (akárcsak a lenti képen), azonban még ez sem lenne igaz

Ismét egy olyan játék, ahol csak az elképzelések voltak ígéretesek, a megvalósításukra már nem nagyon volt szufla.

PLUSZ A MARADÉK

Mindez persze még túlélhető lenne, ha a Hunted többi részében felfedezhető lenne bármilyen tudatos, élménynövelő koncepció, azonban ahogy a harcrendszer sem állja a sarat a játékos igényeivel szemben, úgy a program többi része sem tartogat sokkal több jót. Történet csak azért van, hogy legyen, se különösebb értelme, se hangulatjavító hatása nincs, így hiába az amúgy ígéretes fantasy világ, ha abban csak bábuk módjára tologatnak minket. Utolsó mentsvár lehetne még valamilyen értékelhető fejlődési rendszer, amely érdekes képességekkel, újabb és újabb tuti fegyverekkel kecsegteti az olvasót, ám hiába is számítunk ilyesmire, itt is csak gyenge félmegoldásokkal szúrják ki a szemünket. Invertoryról, cserélgethető fegyverekről csak álmodozhatunk. Amit már a szöveges kalandjátékokban is meg lehetett oldani, az itt kimaradt, így típusonként (közelharc, távolsági) mindig csak egyetlen fegyvert cipelhetünk, és ha a különböző tárolókat széttörve találunk is egy tápos varázscuccot, akkor az nagyjából két tucat találat után „kifogy" a szuflából, és újfent csak egy közepes szerszámmal apríthatjuk a gonoszokat. A karakterek fejlődése hasonlóan vérszegény, a teljesítményünk és az általunk használt halálosztó eszközök alapján adagolja a program a különböző extrákat, anélkül, hogy nekünk bármilyen konkrét ráhatásunk lehetne ezekre.

FELEJTŐ UTCA 959

A Hunted jött, látott, és nem nagyon emlékeznénk rá, ha nem közölnénk tesztet róla. Sajnos a bemutatók során csepegtetett nagy szavak nem váltak valóra, s ugyan kapunk egy gond nélkül játszható, kissé öregecske és egysíkú látvánnyal megtoldott játékot, 2011-ben ez nagyon kevés az üdvösséghez. A Hunted nem egy klasszikus értelemben vett rossz játék, hanem leginkább semmilyen, egyetlen olyan eleme sincs, amely valóban hatással lehetne a játékosra. Végigtolhatjuk, a kérdés csak az: minek?

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

PRO
Bug nem nagyon van benne, gond nélkül végig lehet játszani, ha éppen nincs jobb dolgod.

KONTRA
A játéknak lényegében nincs olyan eleme (harc, fejlődés, sztori) ami rendesen ki lenne dolgozva.

GÉPIGÉNY» 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 12 GB HDD

»60%«

Super Street Fighter IV Arcade Edition

[ÍRTA CHOCHO] **A Street Fighter IV 2009-es premiere óta egyetlen normális verekedős játék sem jött ki PC-re, ám a Capcom nem hagyott minket cserben, és elhozta a Super Street Fighter IV speciális játéktermi változatát. De vajon megéri-e beruházni rá az alapjáték után?**

Emlékszem, két éve már kezet fogni is alig tudtam Bate-tel a Street Fighter IV tippek-trükkök cikk írása után, így drága kollégám kaján mosollyal az arcán nyújtotta át nekem az Arcade Edition dobozát: „Tessék Chocho, nézd mit hoztam neked, ugye örülsz?" Hát mit ne mondjak, vegyesek voltak az érzéseim. Természetesen örültem, hisz imádtam a Street Fighter IV-et, még ma is lenyomok pár bunyót, ha úgy adódik. Ráadásul tisztelem is a programot, mert úgy hozta vissza divatba a 2D-s verekedős játékokat, hogy a mai elvárásoknak megfelelően tálalta a klasszikus játékmenetet. Vártam tehát az Arcade Edition megjelenését, ugyanakkor aggódtam is, mert a Capcom szeret túlzásokba esni. Igen csúnya lenne, ha fél év múlva már a Super Street Fighter IV Arcade Turbo Edition 3D-ről kellene cikket írni, mert hát van benne két új szereplő, egy új kameranézet, és egy kicsit tovább csiszolgatták a dolgokat, bár a jó ég tudja, milyen irányba... Persze elvileg nem ez a helyzet, a japánok esküdöznek mindenre, ami szent a keleti égen, hogy a Street Fighter IV-nek ezennel vége, az Arcade Edition lesz az utolsó kiadás, amit megér a negyedik felvonás. Mivel pedig mi PC-sek kimaradtunk a konzolosok által egekig magasztalt Super előtagú verzióból, most egyszerre pótolhatjuk be mindkét csomag örömeit.

„DOBJ BE MÉG EGY SZÁZAST!"

Ezért persze nem mehetünk el szó nélkül a Super Street Fighter IV változtatásai mellett sem, melyek tíz új karaktert, kiegyensúlyozottabb játékmenetet, jobb multit és sebesebb tempójú összecsapásokat jelentenek. Az eddig még nem látott szereplők közül nyolcan már szerepeltek a sorozatban, Adon, Cody, T. Hawk, Dee Jay, Guy, Dudley, Ibuki és Makoto tehát ismerősek lehetnek a rajongóknak. Juri és Hakan ellenben új arcok, akikhez hozzácsapódott az Arcade Edition négy vasöklű pusztítója, Yun, Yang, Oni és Ryu gonosz énje. Bár nincs hely kitárgyalni mindegyik karaktert, érdemes megjegyezni, hogy a roppant kiegyensúlyozott játékmenetet pont az Arcade Edition négyesfogata borította fel. Ugyanis, míg a Super változat csapata tökéletesen beleillik az eddig ismert játékmenetbe, addig az Arcade-es szereplők olyan táposak lettek, hogy a régi módszerekkel csaknem lehetetlen legyűrni őket. Volt eddig egy működő stratégiád, amivel a legtöbb ellenfeledet sarokba tudtad szorítani? Várd ki, míg összetalálkozol Yun és Yang párosával, garantált lesz a meglepetés. Ugyan nem legyőzhetetlenek, de például régi kedvencem, Dhalsim egyszerűen esélytelen ellenük, olyan gyorsan és hatásosan tudnak kombózni. Mindennek tetejébe könnyen tanulhatóak, így a nehézkes és sok időt igénylő karaktereket – mint például az általam szintén favorizált El Fuertét – simán kiszorítják a ringből. Ez azért furcsa elsősorban, mert az Arcade Edition nem más, mint a japán játéktermekbe szánt Street Fighter IV, amitől jóval professzionálisabb teljesítményt vártunk.

MINDENKI VÁLTOZIK

A 2009-es kiadás után az Arcade Edition olyan, mintha egy teljesen új játék előtt ülnénk. Mindenki változott, komplett kombókat és támadásokat alakítottak át, ráadásul új ultrákat kaptak a karakterek... Szóval nagyjából újra kell tanulnunk a játékot. Az egyjátékos opciókon ugyan kurtítottak, a többjátékos lehetőségeket viszont bővítették, ezzel még nyilvánvalóbbá téve, hogy ez a kiadás kizárólag a profiknak készült. Heteket, hónapokat lehet eltölteni a gyakorlómódban, annyi felfedeznivaló jut egy-egy karakterre, feloldani pedig nincs mit, mert az összes szereplő elérhető már a játék elejétől fogva. Számunkra PC-seknek ez már szinte sok is, nem is igen emlékszem, mikor láttam ekkora fejlődést egy játék két kiadása között. Sajnos azonban akadnak hátulütők is, nem is kevés. Itt van mindjárt az irányítás, ami a Street Fighter IV-ben billentyűzeten is élvezhető volt. Az Arcade Edition már megköveteli a kontrollert, nincs mese – bár manapság szinte minden PC-s játékosnak kell egy ilyen kütyü, ha élvezni akarja a sok konzolátiratot. A látvány maradt a régi, ellenben a menüt átszabták, ami lehet, hogy egyeseknek tetszeni fog, de szerintem kaotikus és nehezen átlátható. A zenéket viszont előnyükre keverték, sokkal jobban hozzák a retro érzést, mint két évvel ezelőtt. Talán ez a legjobb szó a játékra: retro. Nem azért, mert régies, hanem mert olyan hardcore, amilyennel manapság nem sűrűn találkozunk. PC-n kifejezetten kuriózum az AE, de csak rajongóknak merem ajánlani, a többiek inkább válasszák a régi változatot.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **verekedős**
MULTI **van**

INFO

Az Arcade Edition PC-n külön kiadást kapott, konzolokon viszonz DLC-ként is elérhető a Super Street Fighter IV tulajdonosainak.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO: Hatalmas fejlődés az eredeti SFIV-hez képest, és nagyon sok újdonság a PC-sek számára.

KONTRA: Némileg kiegyensúlyozatlan a játék, az új karakterek túl erősek.

GÉPIGÉNY» P IV 4,0 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 4,5 GB HDD

»88%«

CSAPJ A VERDÁK KÖZÉ

Cars 2: The Video Game

[ÍRTA **BATE**] **Lehetséges lenne, hogy egy sikeres mozi – ráadásul egy animációs film – játékadaptációja valóban élvezetes játékélményt nyújt, és nem csak azért lett lefejlesztve, hogy a jogtulajdonosok még egy bőrt lehúzzanak a jól hangzó franchiseról? A válasz: igen, és erre bizonyítékunk is van a Verdák 2 személyében!**

A Cars 2 legnagyobb erénye, hogy nem akarja ránk erőltetni az alapjául szolgáló mozifilmet, esze ágában sincs történetet mesélni, hanem fogja a jópofa Verdákat és arra használja őket, amire valók: versenyzésre. A Pixar legújabb egész estés mozifilmje tehát csak jópofa díszlet, a kedves és mulatságos külső alatt pedig egy kiváló kart-program dübörög, olyan, ami egyszerre képes a képernyő elé szögezni kicsiket és nagyokat.

PRÓBAKÖR

Maga a Verdák 2 egyébként a kémfilmes műfajt ülteti át animációs formába, és ez a vonulat megtalálható a játékban is, kezdésnek az erősen ajánlott tutorial módban, ahol egy kémtanfolyam keretében avatnak be minket a versenyzés fortélyaiba. Kartjátékról lévén szó, nem csak az a cél, hogy elsőként érjünk be a célba, nagyon fontos az is, hogy az odavezető utat miképp tesszük meg, azaz hogyan cselezzük ki, avagy „viccseljük meg" a riválisainkat. A versenyek során rendszeresen lesz lehetőségünk rövidíteni, lökdösődni, mindenféle ellenfélbosszantó kütyüket (lézer, gépágyú, olajfolt, rakéta, stb.) használni, illetve nem maradhatott ki a repertoárból a turbó sem, amit aszerint adagol a játék, hogy mennyire viselkedünk extrémen az adott körök során.
A driftelés, a koccanások, a pályaelemek tudatos amortizációja, a speciális manőverek és az ellenfelek likvidálása mind-mind tölti a turbónkat, amit aztán cellákban tárol el az aktuális versenyzőnk, és akkor használhatjuk el őket, mikor éppen kedvünk szottyan. A versenyek során a teljesítményünket a program pontokkal jutalmazza, ám ezek nem elkölthető javak, csupán arra szolgálnak, hogy megnyithassuk az újabb és újabb versenyeket biztosító fejezeteket.

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

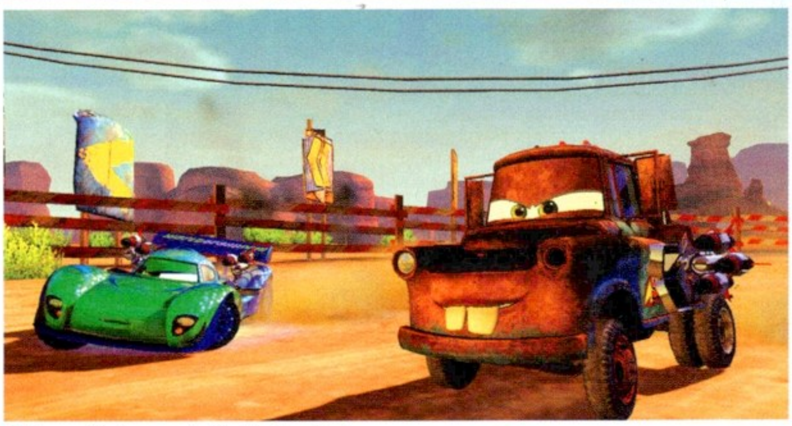
FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
offline osztott képernyő

INFO

Nem véletlen, hogy az Avalanche Software-nek sikerült végre egy normális adaptációt összehoznia, hiszen már régi motorosok ebben a műfajban. A Toy Story 3, Chicken Little, és a Bolt játékadaptációja is nekik köszönhető.



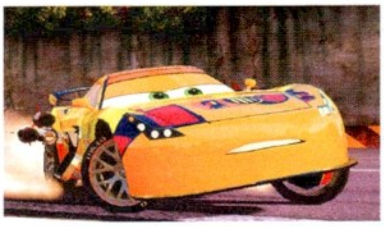
Főszereplő nincs, azzal a Verdával hasíthatsz, amelyikkel éppen kedved szottyan.

Habár még mindig Villám McQueen a Verdák „arca", most nem csak neki jut főszerep a játékban.

FOLYTASSA, MCQUEEN!

Mikor a bevezetőben azt írtuk, hogy a Cars 2 élvezetes játékélményt nyújt, akkor valóban nem túloztunk, ugyanis a játékot fejlesztő Avalanche Software komolyan vette a feladatát és tartalmas programot készített, amiben nemcsak hagyományos versenyeken, de mindenféle alternatív futamokon is részt vehetünk. Van például Survivor mód, ahol csupán ketten versenyzünk, és az a cél, hogy minél több kört megtegyünk, mielőtt elbúcsúznánk a pajzsunktól – ez utóbbit amúgy a korábban emlegetett cellák segítségével táplálhatjuk, így az átlagosnál jóval ügyesebben kell manővereznünk, hogy a turbó gyűjtésével energiát biztosíthassunk a „túlélést" jelentő védelmünknek. Az Attack névre hallgató móka egyfajta roncsderbi, ahol az ellenfelek vegzálása a cél, ugyanis minden egyes kigolyózott versenyzőért bónusz másodperceket kapunk, aztán itt van még a Hunter mód, ami lényegében a Verdák saját „hordája", hiszen hullámokban támadó ellenfelekkel szemben kell állnunk a sarat. És ez még csak a lista első három eleme...

Mindezek alapján mondjuk úgy tűnhet, hogy a Cars 2 egy agresszív játék, de erről szó sincsen, a rombolás pont úgy van jelen, ahogy egy Verdák játékban lennie



kell, mókás, visszafogott formában, így ez a program könnyen a családi szórakozások középpontja lehet.

OLAJFOLT

Már csak azért is, mert az online támogatás kimaradt a játékból, így csakis egy képernyő előtt ülve merülhetünk el az őrült, de felettébb szórakoztató száguldozásban. Ezt leszámítva nagyon nem lehet belekötni a Cars 2-be, hiszen a műfaj támasztotta követelményeknek tökéletesen megfelel, ráadásul nagyszerűen kihasználja a franchise nyújtotta lehetőségeket. Első látásra mondhatnánk, hogy egy gyerekjátékról van szó, de ez nem lenne igaz, hiszen a tálalás ellenére a versenyekben bőven van kihívás az idősebbek számára, már a gépi ellenfelekkel szemben is, hát, ha még ha olyan emberekkel állunk neki játszani, akik már irányítottak hasonló játékokat.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Jófajta kart autóverseny, hagyományos és speciális futamokkal, ráadásul Verdákkal a főszerepben

KONTRA
Az online mód hiánya azért elég nagy érvágás, egy PC előtt versenyezni nem akkora élmény

GÉPIGÉNY» P4 3 Ghz/AMD Athlon 64 3500+ CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 3 GB HDD

»80%«

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

BTTF: The Game – Outatime

[IRTA **BATE**] **Fél év és öt epizód után a végéhez érkezett a kultikus Vissza a jövőbe filmtrilógia játék folytatása, amelyben a Telltale Games tovább szőtte Marty és Doki változatos idősíkokon átívelő kalandjait, jó pár kellemes órát biztosítva az izgalomra éhes játékosoknak.**

Habár ez a jelző nem mindig pozitív kicsengésű, nyugodtan mondhatjuk, hogy a Telltale Games a játékvilág megbízható iparosa, olyan fejlesztőcsapat, amely évről-évre szállítja a kiemelkedőnek ugyan nem nevezhető, de alapvetően szórakoztató kalandjátékokat, általában valamilyen korábban már bejáratott franchise-ra alapozva. Ki ne hallott volna már az epizodikus Sam & Max, a Wallace & Gromit és a Secret of the Monkey Island játékokról, vagy éppen a rendszeresen érkező CSI programokról. Ebbe a sorba tökéletesen beleillik mostani tesztünk alanya, a Vissza a jövőbe széria és annak ötödik része is, amely ugyan semmilyen forradalmat nem hozott, sem a műfajban, sem a sorozaton belül, ennek ellenére mégis kellemes délutáni szórakozást biztosított nekünk.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

A filmtrilógia eseményei után játszódó kalandjáték egy teljesen új korszakra, az 1930-as évekre, illetve a fiatal Emmett Brownra és Marty nagyszüleire koncentrál. Már az első négy részben is rengeteg problémát kellett megoldanunk, de bőven marad még galiba a befejezésre is. Első körben biztosítanunk kell, hogy az ifjú Doki végleg elkötelezze magát a tudományok mellett, másrészt meg kell akadályoznunk, hogy a korábbi epizódokban is rengeteg bajt okozó Edna Strickland végleg eltörölje a teljes Brown és McFly famíliának otthont adó Hill Valley-t a föld színéről. A játék nagy része ezúttal is a 30-as években játszódik, azonban egy rövid időre visszaugrunk az 1800-as évek végére is, hogy aztán a jelenben (1986) érjen véget az aktuális kaland és ezzel együtt a teljes Vissza a jövőbe játék története.

MAJDNEM TÖKÉLETES IDŐZÍTÉS

Habár unatkozni ezúttal sem fogunk, a korábbi részekkel ellentétben már érződik, hogy kifulladóban van a történet, így külön öröm, hogy a fejlesztők nem húzták öt epizódnál tovább a sorozatot. Az Outatime első egy órája a korábbiakban már beharangozott tudományos expón játszódik, és ez a játék legkevésbé élvezetes része. Négy részt követően ugyanis már kicsit unalmas a hagyományos kalandjátékos párbeszédek és az egyszerű fejtörők kombója, pláne, hogy egyetlen új karakterrel sem találkozunk, csak a korábbi szereplőket kell egytől-egyig „újrazongorázni". Szerencsére, ha az első harmadon túlverekedjük magunkat, akkor kap egy kis lendületet a játék, így nem merülünk el végleg az unalom mocsarában. Mikor azt hinnénk, hogy vége, jön egy újabb csavar, ismét utazunk az időben, lesz egy kis akció az imádott DeLoreannel, sőt, végre előkerül a légdeszka is, így az utolsó részre minden Vissza a jövőbe-fanatikus megkapja a maga nosztalgia adagját. Technikai téren változás nem nagyon történt, maradt a helyszínátkutatós, párbeszédes, logikai fejtörőkkel tarkított játékmenet, amihez ezúttal is kellően bájos grafika és mondhatni, zseniális szinkron társul. Apropó szinkron! Az ötödik epizódot kiemeli a sorozatból, hogy ezúttal maga Michael J. Fox is részese volt a stábnak, ám nem a filmben játszott karakterének kölcsönözte a hangját (és az arcát), hanem Marty dédapjának és a jövőből érkezett idősebb Martynak.

A lezárás kellően nyitott, így szinte biztosra vehetjük, hogy nem utoljára kalandoztunk az időben Martyval és Dokival.

HOGYAN TOVÁBB?

Ugyan a történet lezárult, a téridő-kontinuum helyreállt, ennek ellenére a befejezés teljesen nyitott, így szinte biztos, hogy találkozhatunk majd még Dokival és Martyval a monitorjainkon. A kérdés csak az: mikor? Hiszen a Telltale jelenleg dolgozik egy Fables, egy Jurassic Park, egy The Walking Dead és egy Law & Order játékon is, így mostanában aligha lesz idejük egy újabb időutazós kalandra. Persze abban az esetben, ha a felsorolt játékok legalább ilyen szórakoztatóak, vagy a BTTF-szériánál is jobbak lesznek, akkor megéri várni, minden csak a derék iparosokon, a Telltale Games csapatán múlik.

ADATOK

KIADÓ **Telltale Games**

FEJLESZTŐ **Telltale Games**

MŰFAJ **kalandjáték**

MULTI **nincs**

INFO

A Back to the Future – The Game 17 eurót, azaz nagyjából 4500 Ft-ot kóstál, azonban ezt nem epizódonként kell kifizetni, az egész, öt részre bontott kaland kerül ennyibe. Az Outatime a sorozat befejező epizódja, és a korábbi részekről szóló írásainkat megtalálhatjátok a DVD-mellékleten PDF formátumban.

A végén pedig majd csak nézünk, mint a moziban...

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

PRO
Véget ér a történet, minden szál el van varrva, és az alapkoncepció még mindig működik.

KONTRA
Az ötödik epizód eleje egy kicsit nyögvenyelős, majdnem teljes unalomba fullad...

GÉPIGÉNY» P IV 4,3 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 500 MB HDD

»77%«

KIS KIEGÉSZÍTŐ

NYÁRI DLC-CSOMAG

A nyár alapvetően mindig uborkaszezon a játékvilágban, s noha rendre jelennek meg minőségi játékok ebben az időszakban is, jellemzően nincs nagy verseny a programok között. Éppen ezért a régebbi kedvenceinket vesszük elő, hátha érkezett hozzájuk néhány rendes DLC.

Fallout: New Vegas Dead Money

[ÍRTA CHOCHO] A New Vegas nem egy különösebben nehéz játék, kis gyakorlással könnyedén eljutottunk arra a szintre, ahol már egyik rémség vagy elmebeteg sem jelentett fenyegetést. Aztán jött az első DLC és megtanultuk, hogy a Moháve sivatag egy kedves hely.

ADATOK

KIADÓ **Bethesda Softworks**

FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

MŰFAJ **akció-RPG**

MULTI **nincs**

INFO

A Fallout: New Vegas első DLC-je, a Dead Money a Steamen vásárolható meg az alapjáték mellé, az ára (a cikk írásakor) 9,99 euró, tehát nagyjából 2700 Ft.

A Dead Money történetének középpontjában a Sierra Madre kaszinó legendás kincse áll, melyet rengetegen kutattak, de eddig senki sem találta meg. Ez persze nem véletlen, hiszen a kaszinót egykoron bombatalálat érte, ezért a teljes védelmi rendszer megőrült, elzárva a bentieket a külvilágtól. A sugárzás gondoskodott a többiről, így a Pip Boyra kapott üzenetet követve egy valódi erődítményben találjuk magunkat. A dolgok persze nem mennek simán, kiütnek minket, s egy furcsa cellában térünk magunkhoz. Felszerelés és fegyver sehol, van viszont pár furcsa szerzet a környéken, meg egy nyugtalanítóan villogó nyakörv az állunk alatt. A Sierra Madre mindenható ura, Elija atya nemsokára tudatja velünk, hogy a furcsa szerkezet egy bomba, s ha nem tesszük, amit mond, meghalunk. Kellemes alapfelállás, nem igaz? A játék innentől kezdve a túlélésről szól, melyben kulcsszerep jut a többi karakterrel való együttműködésnek. Mindannyian Elija foglyai, s ha csak egyvalaki meghal, akkor mindenkinek vége. Az ötlet papíron jól hangzik, de inkább működne egy filmben, mint egy játékban, lévén igen frusztráló tud lenni, hogy akkor is bukhatjuk az adott küldetést, ha mi épp mindent jól csináltunk. A Dead Money eleve egy nehéz pakk, 20-as szint alatt gyakorlatilag semmi értelme nekivágni, a Sierra Madrét körülölelő, mérgező sivatagban pedig olyan erős ellenfelekkel találkozhatunk, hogy visszasírjuk a Moháve sivatag békés mutánsait és pszichopatáit. A karakterek és a sztori nem rosszak, de nincs megfelelő jutalmazás, fegyvereket és felszerelést alig kapunk, így ha végigjátsszuk a Dead Moneyt, maximum a teljesítéséből adódó elégedettség lehet a jussunk. Ez pedig sajnos nem valami sok egy tíz euróért vesztegetett csomagért, ami ráadásul hemzseg a programhibáktól. Csak rajongóknak, a többiek inkább hagyják ki.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

»58%«

Fallout: New Vegas
Honest Hearts

[ÍRTA **CHOCHO**] **A kissé kiábrándító Dead Money után az Obsidian összeszedte magát, és egy sokkal jobb pakkot tett le az asztalra. Az Honest Hearts egy valódi legendát mesél el, így akik elvesztek az alapjáték részleteiben, elégedetten csettinthetnek a vásárlás után.**

Emlékeztek még az Égett Ember legendájára? Azt beszélik, egykor Ceasar egyik legjobb embere volt, ám amikor egy csatában cserben hagyta szeretett vezére, szörnyű bosszút állt rajta. Leönttette szurokkal, felgyújttatta és lehajíttatta a Grand Canyon széléről. Egyesek azt állítják, hogy a harcos még így is életben maradt, s most bosszúszomjasan járja a Moháve sivatagot, felismerhetetlenségig összeégett, rémisztő testbe zárva. Bár a Dead Money startja is jópofa volt, előkaparni a játék egyik kevéssé fontos történetét igazi telitalálat, ez a fajta frappánsság hiányzott igazán az első csomagból. Utunk ezúttal a Zion Nemzeti Parkba vezet, társainkat azonban ismét hátra kell hagynunk (igen, nekünk kell megmondani nekik, hogy kopjanak le), hogy egyedül járhassuk végig ezt a nehéz döntések és halál szegélyezte utat. Maga a játékmenet klasszikusan Fallout, azaz gyűjtögetünk, felfedezünk és harcolunk, mindezt szemet gyönyörködtető környezetben. Az egyedüli, amit bánhatunk, hogy a nemzeti park legalább annyira felesleges, mint amennyire szép. Bár messze a legszebb helyszín a játékban, a benne élő lényekkel már találkoztunk, a történet pedig hiába klassz, nem igazán él a terep nyújtotta lehetőségekkel. Magyarán ezt a sztorit egy kocsmában is elő lehetett volna adni, látszik, hogy a pályát csak látványelemként pakolták a DLC-be. Ennek ellenére persze élvezetes róni az utakat, s ha valaki hiányolta a harmadik Fallout magányát, biztos otthon érzi majd magát a hatalmas sziklák fenyegető árnyékában. Bár a Honest Hearts is tíz euró, sokkal jobban megéri, mint a Dead Money, különösen akkor, ha az alapjáték alatt elgondolkodtál, hogy vajon tényleg él-e még az Égett Ember. A válasz a nagyjából 400 megás csomagban rejlik, szóval ne habozz, irány a letöltés és a sivatag.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Obsidian

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Fallout: New Vegas második DLC-je, a Dead Money a Steamen vásárolható meg az alapjáték mellé, az ára (a cikk írásakor) 9,99 euró, tehát nagyjából 2700 Ft.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»70%«

Fallout: New Vegas
Old World Blues

[ÍRTA **CHOCHO**] **A harmadik DLC egy igazi kuriózum, lévén az első Fallout óta létezett papíron. Bizony, egy valódi ereklyéhez van szerencsénk, mely tökéletesen hozta az elvárt szintet, és a legteljesebb kiegészítővé vált. Bárcsak az összes csomag ilyen lett volna...**

Na jó, nem siránkozom, mert igaz ugyan, hogy a Dead Money elég gyenge volt, az Honest Hearts már megtalálta az utat a boldoguláshoz, hogy az Old World Blues révbe érhessen az általa kitaposott ösvényen. A történet egy lezuhant műholddal indul és kisvártatva egy ősi kutatóközpontba vezet, amit még a nagy háború előtt építettek. Bizony, az előtt a nagy háború előtt, szóval nagyon-nagyon régen. Az ember azt hinné, hogy ennyi idő után az egész tök üres, ám ennél nem is tévedhetnénk nagyobbat. Három igencsak zakkant tudós éli itt mindennapjait, akik az agyukat robotokba építették át, hogy örökké a tudományt szolgálhassák. Gondolom, mondanom sem kell, hogy ebből mára nem sok maradt. Szerencsétleneknek nincs ki a négy kerekük, nekünk pedig így kell teljesítenünk a meglehetősen nehéz és hosszú küldetéseiket. De még milyen hosszúakat! Az első két DLC kb. 1-2 óra alatt végigjátszható volt, itt viszont ez akár 8-10 órára is rúghat, ha mindenre odafigyelünk. Nem vicc, ennyit manapság egy teljes árú játék nyújt, sokszor még az sem (köh-köh, Harry Potter, köh). Mindehhez vegyük hozzá, hogy az Old World Blues egy rakás exkluzív cuccot honosít meg a New Vegasban – bár meg kell hagyni, ahhoz, hogy ezeket összeszedjük, eleve táposnak kell lennünk. 25-ös szint alatt nem sok értelme van belevágni az Old World Bluesba, mert sok erős ellenféllel találkozunk majd. Ha viszont megbirkózunk a kihívással, a leghumorosabb és leghangulatosabb DLC-t kapjuk az összes közül. A máshol negatívumnak felhozott tíz eurós ár itt szinte ajándék, olyan, mintha nem is lenne, ezért a csomagért ugyanis bőven megérné akár többet is kicsengetni. Azt javasoljuk, hogy ha csak egy DLC-t akarsz (tudsz) megvenni a háromból, akkor mindenképpen erre tedd a voksod, mert kiemelkedően jó és emlékezetes darab lett.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Fallout: New Vegas harmadik DLC-je, az Old World Blues a Steamen vásárolható meg az alapjáték mellé, az ára (a cikk írásakor) 9,99 euró, tehát nagyjából 2700 Ft

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

»90%«

Mass Effect 2
Lair of the Shadow Broker

[ÍRTA CHOCHO] A Mass Effect 2 DLC-inek sorában voltak jó (Kasumi) és kevésbé jó próbálkozások (Zaid), a Lair of the Shadow Broker viszont kétségtelenül égköve a játék letölthető kiegészítőinek. Kíváncsiak vagytok, mi is az Árnybróker titka valójában? Íme, a válasz.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

Sajnos a Lair of the Shadow Broker a magyar Mass Effect 2-vel nem működik együtt, csak ha ügyeskedünk egy kicsit. Ára 800 BioWare, illetve MS pont.

Bár a Lair of the Shadow Broker története a legjobb az összes Mass Effect 2 DLC közül, egy szót sem írok le belőle, mert ezt mindenkinek magának kell megtapasztalnia. Az persze egyértelmű, hogy Liara ismét fontos szerepet játszik, illetve hogy Shepard parancsnok iránti szerelme (már ha így alakítottuk az első részt, ugyebár) újra kiteljesedhet, ez azonban csak egy kicsiny szelete annak a remek mikrokozmosznak, amivel a DLC megajándékozza vásárlóit. Tulajdonképpen olyan ez, mint egy zanzásított, külön Mass Effect epizód. A párbeszédek sziporkázóra sikeredtek, az akciójelenetek alatt csak úgy ömlik az adrenalin a monitorból, a döntéseknek tényleges súlya van, és még a humorból is kijut egy csipetnyi, pont úgy, ahogy azt megszerettük a sorozatban. Na meg vétek lenne kihagyni a légitaxis üldözést

a felsorolásból. Ha szeretitek az Ötödik elem című filmet, ezt a DLC-t egyenesen imádjátok majd. Tartalmát tekintve a Shadow Broker hozza az elvárhatót, azaz nehézségtől függően egy, maximum két óra hosszú, ez viszont koránt sem jelenti, hogy vége a játéknak. Köszönhető ez az Invesment Opportunities elnevezésű számítógépes rendszernek, melybe belépve bármikor átvehetjük a Shadow Broker szerepét. Ügynökeinken keresztül intézhetünk ügyes-bajos dolgokat, mocskolhatunk be nem túl szimpatikus figurákat, azaz ha csak kicsit is, de alakíthatjuk a világ sorsát. Ez persze mind szép és jó, de nem jelenti azt, hogy a DLC tökéletes. A befejezés például sokaknak nem tetszik majd, ahogy a magyar verzió inkompatibilitása is okozhat gondokat kishazánkban. Nem elég, hogy elindítani is nehéz a pakkot, de mindezt csak angolul tehetjük, magyar feliratról ne is álmodjunk. Ennek ellenére persze kötelező darab a Lair of the Shadow Broker, a legjobb DLC a sorban, úgyhogy tessék csak letölteni.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

»90%«

Mass Effect 2
Arrival

[ÍRTA CHOCHO] Az utolsónak ígért Mass Effect 2 DLC kicsit közelebb hozza a Reaperek invázióját, valódi kapcsolatot azonban nem jelent a Mass Effect 3-mal. Tisztességes iparos munka olcsón, de nem egy Shadow Broker, azt a szintet nagyon nem szabad elvárni tőle..

Az Arrivalról eleinte az a pletyka terjedt, hogy ez lesz az a DLC, ami aztán tényleg összekapcsolja majd a Mass Effec 2-t a közelgő harmadik résszel. Ez végül nem így lett, ennek viszont több logikus magyarázata van. Először is nincs szükség összekapcsolásra, a fejlesztők majd szépen úgy írják meg a harmadik felvonás elejét, hogy az passzoljon a második végéhez. Másodszor, a Mass Effect 2 egy igen flottul összerakott játék, nincsenek benne fehér foltok, többszöri végigjátszásra még a legfurcsább fordulat is értelmet nyer. Magyarán felesleges erőlködni egy olyan DLC-vel, ami átvezetőként szolgál két különböző játék azonos univerzumban szőtt cselekményhálója között. Így aztán az Arrival

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

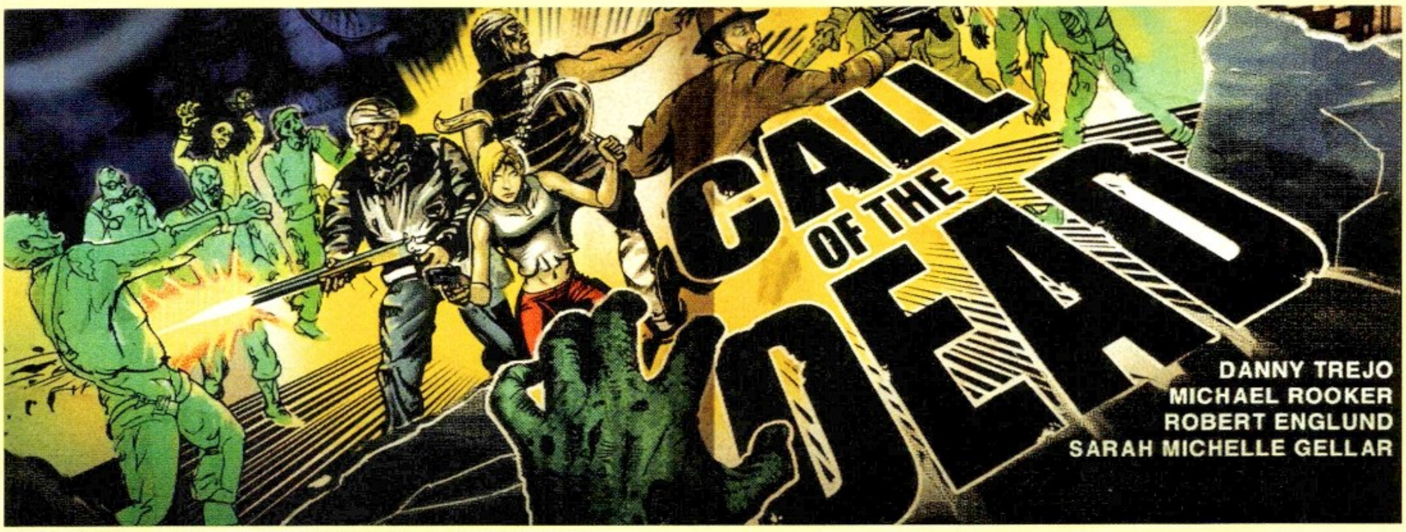
INFO

Az Arrival sem érhető el magyarul, az ára viszont baráti: 590 BioWare, illetve MS pontba kerül.

egy kellemes mellékküldetés lett, amiben persze a Kaszásoknak is jut egy kis szerep, még ha csak közvetve is. A sztori szerint Hackett admirális megkér bennünket, hogy mentsünk meg egy elrabolt tudóst, Dr. Amanda Kensont, aki csak úgy mellékesen valami nagyon jelentős Kaszás relikviát fedezett fel. A küldetés pikantériája, hogy nem vihetjük magunkkal a csapattársainkat, hanem egyedül kell mennünk, próbára téve így Shepardünk önállóságát. Megijedni persze nem kell, a nagyjából egy óra hosszú DLC meglehetősen baráti nehézséget képvisel, szóval, hacsak nem járunk a játék legelején, biztos, hogy megbirkózunk vele. Már csak azért sem lehetne összekötő az Arrival a harmadik résszel, mert akármikor felvehetjük a küldetést – igaz, előkerül egy-két olyan információ is, ami talán csak a folytatásban nyer majd értelmet. Kiemelendő még, hogy az Árnybróker után újabb arctalan szereplő lepleződik le, hisz ezúttal Hackett-tel találkozunk majd élőben. Sok évig hallgattuk Lance Henriksen kellemes orgánumát, így kifejezetten remek végre látni a hanghoz tartozó arcot is. Ha másért nem is, ezért megéri beszerezni az Arrivalt.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»75%«



COD: Black Ops Escalation

[ÍRTA CHOCHO] **A Call of Duty: Black Ops első DLC-je nem volt rossz darab, tartalmilag viszont hagyott némi kívánnivalót maga után, főleg ha azt is figyelembe vesszük, hogy mennyibe került (13.99 euró). Most itt a második PC-s pakk, impozáns meglepetéssel, de vajon meg lehetünk elégedve vele?**

Nos, minden csak nézőpont kérdése. A Treyarch és az Activison szeret biztonságos talajon lépkedni, s ennek legfrissebb bizonyítéka az Escalation DLC. Nem kockáztat, nem újít, hanem a már egyszer (többször) bevált recept alapján főzi ki a játékmenetet, a rajongók szájíze szerint fűszerezve. Adva van ismét négy alap multis pálya, valamint egy különleges zombis térkép, és... ennyi. De ne szaladjunk előre olyan nagyon, elsőnek vesézzük ki a klasszikus többjátékos módhoz készített pályákat, melyekről általánosságban elmondható, hogy más szellemben épültek, mint a First Strike klasszikusra vett arénái. Míg ott a Stadium például a régi, gyorslefolyású CoD-meccseknek állított emléket, addig itt az összes szint nagy, lassú, és tele van kevéssé egyértelmű, rejtett szakaszokkal.

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Treyarch**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

INFO

A Black Ops második DLC-je a Steamen vásárolható meg, ára cikk írásakor 13,99 euró.

KEVÉSKE VÁLTOZATOSSÁG

Ez persze nem jelenti azt, hogy a Black Ops a Battlefield nyomdokaiba lépne. Épp csak annyit ad hozzá a pakk az élményhez, hogy ne lehessen panasz a DLC-k változatosságára. Az első a sorban a Stockpile, egy orosz falu, ami jól hozza a Treyarch korábbi CoD-jainak hangulatát. Méretes, sok épület és rejtett zug van rajta, tipikusan zászlóvadászathoz tervezték. Vele szemben a Convoy egy Modern Warfare stílusú hidas pálya, a már megszokott elrendezéssel, igaz, valamivel több rejtekhellyel és fedezékkel. Van aztán egy Zoo nevű állatkert, telis-tele mindenféle látványos, de felesleges tereptárgygyal, és egy hotel, ami egy luxusszálloda tetejét takarja az ehhez járó, de funkciójában szintúgy értékelhetetlen sallangokkal, mint medence, szauna, kaszinó. Bár az összes térkép rendben van, az igazság az, hogy a rajtuk való játék nagyon hamar unalmassá válik. A méretük miatt a gyors rush taktika nem működik, folyton bujkálni és guggolni kényszerülünk, ami viszont igencsak ront a CoD sebességérzetén. Ráadásul a grafika dizájnja sem nevezhető eredetinek. Egyedül a hotel emelhető ki e téren, a többi három pálya könnyen beleolvad a többi közé, sőt, néhány textúra és a megvilágítás kifejezetten ósdi.

A SZÜKSÉGES PLUSZ!

S hogy akkor miért is kapott annyi százalékot a DLC, amennyit? Nos, akárcsak a First Strike, az Escalation is hoz egy zombis pályát, mely ezúttal a horrorfilm-rajongók szívét igyekszik megnyerni, szerintünk sikerrel. A Call of the Dead című szint ugyanis George A. Romero zombifilm-rendező közreműködésével készült, sőt, a legendás művész fel is tűnik a játékban, lévén a sztori szerint egy titkos náci erődítmény romjai között kíván filmet forgatni Robert Engunddal (Freddy az Elm utcából), Michael Rookerrel, Sarah Michelle Gellarral és Danny Trejoval. A forgatás váratlan fordulatot vesz, amikor egy statisztának nézett igazi zombi felkapja Romerót és a tengerbe hajítja. Igen abszurd, vicces, szórakoztató, maga a pálya pedig hatalmas és jól tervezett, látszik, hogy igazából ez a Treyarch zsánere. A színészek beszólásai tovább emelik a hangulatot, bár meg kell jegyezni, hogy a külsejük hagy némi kívánnivalót maga után. Sarah-t például egyáltalán nem ismertem volna fel, még szerencse, hogy a játék kiírta a nevét. Kérdés persze így a cikk végén, hogy az Escalation kiknek érheti meg. A válasz egyszerű: a keményvonalas rajongóknak. A pályák nem rosszak, de nem is jók, a zombiszint pedig bár kuriózum, egymagában nem ér meg 14 eurót, pláne, hogy vannak hasonló árcédulával rendelkező teljes játékok a Steamen, méghozzá nem is rosszak. Ha imádod a Black Opsot és szereted az előző pakkot, akkor nyugodtan ruházz be erre is, de ha nem vagy megszállott, akkor felejtsd el, hogy kiadták az Escalationt, inkább nézz körül a leárazott termékek között.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
A zombis pálya jó ötlet, Geroge A. Romerónak pedig köszönjük az együttműködést!

KONTRA
Unalmas, drága, és összességében kissé ötlettelen DLC.

»65%«

SOKKTERÁPIA

inFamous 2

[IRTA BATE] **Cole MacGrath két év pihenőt követően tér vissza, hogy egy újdonságok terén visszafogott, de még mindig szórakoztató játékban szálljon szembe a végzetével.**

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Sucker Punch Productions

MŰFAJ
TPS/akció/sandbox

MULTI
nincs

INFO

A Sucker Punch Productions 1997-ben alakult, első játékuk a Rocket: Robot on Wheels volt Nintendo 64-re. A játék elkészítését követően leszerződtek a Sonyhoz, és Playstation 2-re készítették el a Sly Cooper széria három részét. Ezt követően váltottak Playstation 3 platformra, melyre 2009-ben debütált az inFamous, aminek 2011 nyarán érkezett meg a második része.

Az inFamous 2009 egyik legjobb PS3-as címe volt, amit mi sem bizonyít jobban, mint a szaksajtó átlag 87%-os értékelése, és a nagyjából 2 millió eladott példány, ami egy platformexkluzív program esetében kiváló teljesítmény. Nem meglepő tehát, hogy idén nyáron befutott a folytatás, az viszont már sokkal inkább, hogy a fejlesztők nem nagyon mertek elrugaszkodni a korábban bejáratott koncepciótól.

ELEMCSERE

Az első rész végén legyőztük a jövőből érkezett gonosz alteregónkat, aki halála előtt még tudatta velünk, hogy egy nála sokkal veszélyesebb ellenfél vár ránk az emberiség létét fenyegető Beast képében. A folytatás értelemszerűen az új nemezisünkre koncentrál, s ő már a játék intrójában jól lenullázza hősünket, így az államok déli részébe, egy New Marais nevezetű városkába „menekülünk", hogy visszanyerjük erőnket és felkészüljünk a Beast érkezésére és legyőzésére. Innentől a recept tényleg alig változik az előzményhez képest: adott egy több kerületből felépülő, szabadon bejárható és az Assassin's Creed módi szerint megmászható, kisebb-nagyobb rosszcsontok által terrorizált város, amelyben mi elektromos képességekkel rendelkező szuperhősként szabadon garázdálkodhatunk és fejlődhetünk, miközben mindenféle történetközpontú és szabadon választható küldetéseket oldunk meg. Lévén Cole-t a játék elején rendesen helybenhagyják, ismét kénytelenek vagyunk újrajárni a fejlődés útját, ám mielőtt még belevetnénk magunkat a szabad játékmenetbe, Zeke cimboránk megajándékoz minket az (újdonságnak számító) Amp névre hallgató közelharci fegyverrel.

VÁLTÓÁRAM

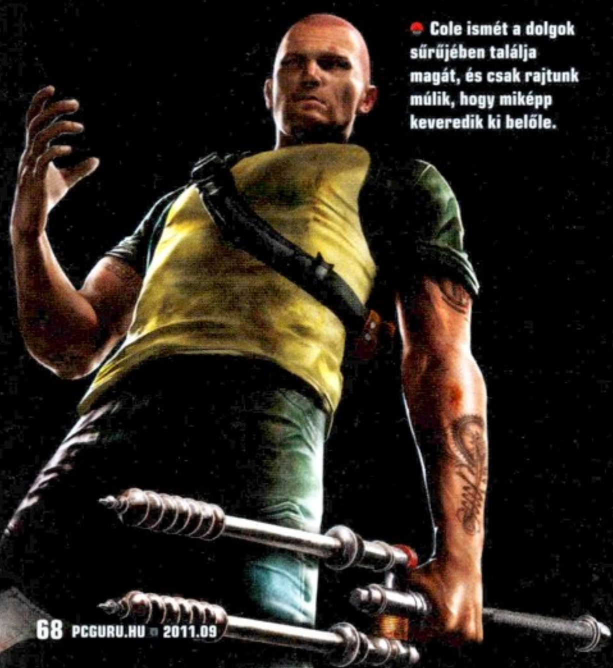
Az inFamous 2 kevés friss elemének egyike, hogy a fejlődési rendszer korrekt evolúción esett át, ezáltal a játékmenet (konkrétan a harc) némileg változatosabbra sikeredett. A kalandozásaink során szinte minden cselekedetünkért XP-t kapunk, ám ezúttal már nem elég elérni egy bizonyos szintet az újabb és erősebb támadások megnyitásához. Ráadásként speciális feltételeknek kell megfelelnünk, úgymint adott számú küldetés megoldása, avagy az ellenfelek speciális módon történő likvidálása (pl. lerobbantani őket a tetőről, tapadó gránátok használata). Szupererőkből nincs hiány, ha mindet meg akarjuk szerezni és ki akarjuk próbálni, akkor nem lesz elég egyetlen bejáratott módszert ismételgetni, be kell vetnünk a teljes repertoárunkat. Ezáltal meglehetősen változatos akcióknak lehetünk a részesei – ami egyáltalán nem baj, hiszen a küldetések zöme abból fog állni, hogy egyre erősebb ellenfeleket kell helyre tennünk villámokkal és egyéb sokkoló szuperképességekkel.

FESZÜLTSÉGINGADOZÁS

Ezúttal is választhatunk a jó és a rossz oldal között (ami nem csak eltérő külsőt, de eltérő képességfát és befejezést is eredményez), azonban legnagyobb sajnálatunkra már nyoma sincs az első részben tapasztalt morális dilemmáknak. Minden fekete vagy fehér (azaz inkább kék vagy piros), tehát nincs valódi egyensúlyozás a jó és a rossz oldal között, vagy a szuperhősök útját választjuk, vagy a szupergonoszokét. A leegyszerűsített rendszernek főleg Cole issza meg a levét, ugyanis már korántsem nyújt olyan egyedi képet, mint két évvel ezelőtt. Ugyanígy a történet sem olyan kiemelkedő, mint a korábbi epizódban. Ezúttal is előkerül néhány érdekes fordulat, találkozhatunk különleges mellékszereplőkkel, sőt, a lezárás mindkét pólusa igen sokkolóra sikeredett, ennek ellenére az inFamous történetszövése jóval frissebb és eredetibb volt, mint a most megjelent folytatásé.

MEGVAN A SZIKRA

Annak ellenére, hogy a készítők nem kényeztettek minket sok újdonsággal, az inFamous 2 még így is bőven megállja a helyét, köszönhetően az első részben már bevált elemeknek. Szuperhősként rendet tenni, vagy szuperbűnözőként rombolni még mindig szórakoztató, villanyvezetékeken szörfölni, villámokat eregetni megunhatatlan móka, mindezt pedig csak tetézi a szabadság, illetve a folyamatos fejlődés élménye, a lenyűgöző látványról és a képességek kibővített tárházáról nem is beszélve. Bónusz továbbá, hogy a jó és a rossz oldal kellően változatos ahhoz, hogy akár kétszer is nekifussunk a programnak. Ez főleg annak fényében komoly fegyvertény, ha azt nézzük, hogy az első végigjátszás (ha a mellékküldetésekre és a gyűjtögethető dolgokra is koncentrálunk) akár húsz órát is igényelhet. Összességében az inFamous 2 már korántsem üt akkorát, mint az első rész, ennek ellenére korrekt folytatás, amivel az akció és a sandbox műfaj kedvelői kiválóan szórakozhatnak.



Cole ismét a dolgok sűrűjében találja magát, és csak rajtunk múlik, hogy miképp keveredik ki belőle.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Még mindig élmény egy villámokat szóró szuperhőst irányítani. Az akció és a fejlődés nagyon rendben van.

KONTRA
Kevés újdonságot kapunk, a történet és a morálrendszer csorbult az első rész szintjéhez képest.

»82%«

child of eden

[IRTA BATE] **Ha van Kinected, és végre szeretnél egy olyan programot, ami nem csak a 6-12 éves korosztálynak szól, akkor Tetsuya Mizuguchi legújabb őrülete egyértelműen neked szól.**

Tetsuya Mizuguchi neve PC-s fronton nem cseng túl ismerősen, azonban konzolos körökben elképesztő rajongás övezi a japán mestert, ami nem csoda, hiszen 2001-ben ő álmodta meg az eredetileg Dreamcastre és PlayStation 2-re megjelent Rez című játékot, amely zseniálisan ötvözte a retro shooter játékélményt a zenével és a modern (vagy inkább elképesztően vad) látványvilággal. Tetsuya alkotása sokáig csak az egy generációval korábbi konzolok kiváltsága volt, egészen 2008-ig, mikor is Xbox 360-ra megjelent a Rez HD-verziója, amely a kor követelményeihez igazított látványával, de változatlan játékmenetével újabb tömegeket varázsolt el azon nyomban.

FOLYTATÁS

Szerencsére a következő felvonásra nem kellett (olyan) sokat várni, hiszen idén nyáron megérkezett a Child of Eden, amely hozza a Rez által bejáratott alapokat, ezúttal azonban az élmény kiegészül a Kinect biztosította lehetőségekkel – ami persze nem azt jelenti, hogy hagyományos kontrollerrel nem lehet irányítani a játékot, de ha van rá módotok, akkor mindenképpen az Xbox mozgásérzékelős rendszerével vágjatok neki a nagy virtuális kalandnak. A legmodernebb konzolos technika ellenére az alap játékmenet mit sem változott, ismét az elképesztő színvilággal és zenével operáló kibertérben lebegünk, és nincs más dolgunk, mint a pályák megtisztítása a mindenféle formában megjelenő vírusoktól.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Q Entertainment

MŰFAJ
shooter/zenés játék

MULTI
nincs

INFO

A játék nem csak Xbox 360-on érhető el, hamarosan érkezik a PS3-as változat is, amiben a kontroller mellett a Move kiegészítővel is irányíthatjuk majd a játékot.

VEDD KÉZBE A DOLGOKAT

Mindez a Kinect használatával úgy néz ki, hogy a TV előtt állva kézmozgással irányítjuk a képernyőn megjelenő kurzort. Ha a bal kezünket használjuk, akkor sorozatokat lövünk, ha viszont a jobb kezünkkel irányítjuk a célkeresztünket, akkor egyszerre több ellenfelet is kijelölhetünk, majd egy toló mozdulattal egyszerre intézhetjük el a kiválasztott vírusokat, mindkét karunk felrántásával pedig ellőhetjük azt a bónuszt, ami minden ellenséges elemet azonnal likvidál a képernyőről.

Mindez leírva nem tűnik nehéznek, és kezdetben nem is túl bonyolult a feladat, viszont itt nem is az elképesztő kihívásokon van a hangsúly, hanem azon, hogy élvezzük a pörgős zenével és a szavakkal nehezen körülírható látványorgiával megtámogatott játékmenetet. Ez persze nem azt jelenti, hogy semmiféle nehézség nincs a játékban, bár az is igaz, hogy a pályák újrajátszása sokkal inkább egy fejlesztői bakinak köszönhető, mintsem a tudatos tervezésnek. A „harc" során ugyanis mi is megsebesülünk, és ha az ellenfeleknek sikerül végleg lenullázni minket, akkor bizony az automatikus mentés hiányának köszönhetően ismét a pálya elején találjuk magunkat, így állhatunk neki az egésznek elölről, ami mondjuk a harmadik-negyedik próbálkozás után már okoz némi frusztrációt. Ennek ellenére a Rezben bevált szisztéma még 2011-ben is tökéletesen működik, elvi szinten hiába repetitív a feladatunk, a ránk zúduló audiovizuális élmény és a végtagokkal történő irányítás olyan mértékű változatosságot és újdonságot biztosít, hogy egy pillanatig sem érezzük unalmasnak a vírusvadászatot.

HIBA A MÁTRIXBAN

Hiába lehengerlő azonban a játékélmény, a felmerülő hibákat ezt nem palástolja. A probléma végeredményben nem is magával a játékkal van, hanem a tálalással, konkrétan azzal, hogy a Child of Eden dobozos verzióban, tízezer forint feletti áron került forgalomba. Sajnos a program által nyújtott tartalom ezt az összeget nem indokolja, lévén az egész „sztori" (a visszatöltésekkel együtt) pár óra alatt kipörgethető, és a játékidőt meghosszabbító multiplayer opciókkal sem találkozhatunk. Ha a realitások talaján maradunk, akkor a Child of Eden leginkább letölthető arcade játékként állná meg a helyét (akárcsak a Rez HD), jelen formájában ugyanis sokkal inkább a rajongók lehúzása, mintsem egy kihagyhatatlan ajánlat. Ennek ellenére minden Rez fanatikusnak és Kinect tulajdonosnak javasoljuk a kipróbálását, azonban ha elfogadtok egy tanácsot, akkor a vásárlással megvárjátok meg az első nagyobb leárazást.

Méltó folytatása a legendás Reznek, azonban sokkal jobban örültünk volna, ha arcade kiadásban kerül a piacra.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Egyszerű, de nagyszerű játékmenet, szuper Kinect támogatással, lehengerlő zenével és grafikával.

KONTRA
Rövid és drága, ráadásul a mentés hiánya olykor akár hajtépéshez is vezethet.

»85%«

ÖRÖKZÖLD

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

[ÍRTA MIGUEL] **A '98-as Ocarina of Time a Legend of Zelda sorozat ötödik része volt, azonban az első a sorban, amely háromdimenziós ábrázolást kapott, így nem meglepő, hogy Link ezzel a remake-kel nyit a Nintendo 3DS-en.**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Grezzo / Nintendo

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
nincs

INFO

A valaha készült egyik legjobb játék újrája a Nintendo többre érdemes kézikonzoljára – ha vettél egy 3DS-t, ez az a cím, ami miatt azt mondod majd: megérte.

Igen, valóban egy korábban már kiadott játék újrafeldolgozásáról van szó, azonban az alapot jelentő, 13 évvel ezelőtti eredeti nem akármilyen játék, sokkal inkább A Játék – sokak szerint minden idők egyik legjobban kidolgozott játékmenettel és zenével megáldott programjáról van szó. Ha a számokat nézzük, akkor ez igazolódni látszik: az internetes értékelésgyűjtő portálok, mint például a metacritic.com vagy a gamerankings.com egyaránt első helyre teszik az N64-re kihozott alapváltozatot, méghozzá olyan átlagpontokkal, mint 99 a lehetséges 100-ból, magasan megelőzve ezzel olyan óriásokat, mint a GTA, vagy épp a Baldur's Gate. Legyen elég hát annyi, hogy a Nintendo a világ valaha kiadott legjobb játékát hozta el most az eddig megjelent legötletesebb konzolra.

IDE VELED, RÉGI KARDOM

Tudom, hogy a cikket olvasók közül csak kevesen vannak olyanok, akiknek a leghalványabb fogalma is lenne az alaptörténetről, mégsem szívesen kezdeném bele a magyarázatba, mert a közepesen figyelmes összefoglalás is oldalakat töltene meg, így jöjjön a lényegre törő változat: Hyrule, a Zelda-játékoknak otthont adó királyság hatalmas bajban van, és az egyetlen, aki megmentheti nem más, mint Link, a zöld ruhás bajnok. A sztori finoman szólva is szerteágazó, van benne időutazás, legendás fegyverek, felszabadításra váró templomok és hercegnők, jók, gonoszak, magyarán egy halom kaland, ami hetekre elég szórakozást biztosít majd. Az OoT alapvetően nem nehéz játék, a főszál (néhány rázósabb templom kipucolását leszámítva) könnyedén teljesíthető, azonban – mint általában a felfedezésre és kalandozásra építő játékokban – a lényeg itt is a titkos helyszínek, karakterek és tárgyak felkutatásában rejlik.

Arról már beszéltem eleget, hogy tesztünk alanya milyen volt régen, most következzen az, hogy milyen most. Első pillantásra kiderül, hogy remek munkát végzett a fejlesztéssel megbízott Grezzo: szépen kidolgozott belső terek és külső helyszínek váltják egymást, de a szereplők kinézetével vagy animációjával sincs egy szál gond sem. Összességében nem mondanám, hogy a 3DS vékonyka felhozatalának legszebb címe az Ocarina of Time 3D, de tény, hogy sikerült egyfajta egyensúlyt találni – nincs kiemelkedő grafika, viszont sikerült belelapátolni a régi változatból mindent az újba úgy, hogy még a vakok is észrevegyék a minőségi javulást. A legnagyobb dicséret azonban mindenképpen azért illeti a Grezzót, hogy nem engedtek a modern kor trendjeinek, és nem fejlesztettek a játékba semmit csak azért, hogy ott legyen. Magyarán nincsenek ostoba minijátékok a 3DS extráinak létjogosultságát bizonyítandó, hiszen minden idők egyik legjobb játékát nem kell újra kitalálni, elég csak nem elrontani.

VÁLASZTHATÓ FEJLŐDÉS

A fentiek persze nem azt jelentik, hogy nincs semmi, ami kihasználná a mozgásérzékelőt vagy a 3D-megjelenítést. A lőfegyverek használatakor kapott FPS-nézetet használhatjuk például úgy is, hogy a gépet magát döntjük-fordítjuk, azonban ez nem igazán fér össze a 3D-móddal, hiszen a legkisebb mozgás is könnyen kilöki az agyunkat a térérzékelésből. Gond viszont egy szál se: csak el kell döntenünk, hogy a mozgásérzékelést vagy a térhatást akarjuk-e kikapcsolni, hiszen külön-külön nagyon is használhatók. Szintén jó ötlet a veteránoknak is kihívást nyújtó MasterQuest mód, ami picit átvariálja a küldetéseket és felpiszkálja a harcok nehézségét. Van fantázia a Boss Challenge módban is, ami a játék főellenfeleivel vívott csaták újrajátszását szolgálja, sőt, az elakadt játékosokat segítő tipprendszer beépítésével sem szúrtak el semmit a készítők. Fogást talán csak a zene minőségén találok: bár a témák még mindig fantasztikusak, el tudtam volna viselni a MIDI-s prüntyögés helyett valami modernebb feldolgozást. Persze az Ocarina of Time 3D lényege pont az, hogy a régi és új elemek ötvözésével alakítja ki ezt a varázslatos modern retro-érzést, amibe csak belerondítana a nagyzenekaros soundtrack, szóval ezen sem fog sokáig keseregni senki, aki ad egy esélyt ennek a tűzre való konzolos áfiumnak.

Kicsi a bors, de erős – szokták volt mondani, és ez Linkre hatványozottan igaz.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

PRO
Zseniálisan kivitelezett játék az alapvető játékmechanikai elemektől a legapróbb történetvezetési finomságokig.

KONTRA
Kár, hogy a térhatás élvezhetetlen a fegyverhasználathoz kellő hadonászás miatt és fordítva.

»95%«

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Ms. 'Splosion Man

[ÍRTA **BATE**] **Két évvel ezelőtt sokunk nagy kedvence volt a 'Splosion Man címre hallgató őrületes kis platformjáték, amelynek most legnagyobb örömünkre megérkezett a folytatása is.**

Örülünk, annak ellenére is, hogy maga a játékmenet egy hajszálnyit sem változott az előző rész óta, leszámítva azt, hogy ezúttal egy nőnemű hőst kommandírozhatunk végig a játékon. A cél ezúttal is az, hogy a karakterünket a pálya elejéről a végére juttassuk, miközben kihasználjuk azon „különleges" képességünket, hogy egymás után háromszor is felrobbanhatunk. Nem vicc, az előrejutásunk záloga, hogy a megfelelő pillanatban durranjunk el, így lendülve át a szakadékok és savmedencék felett, így mászva meg falakat (felületről-felületre robbanva), így likvidálva az ellenfeleket és így aktiválva a különböző kapcsolókat és más szerkezeteket. Mindezt csak tetézi, hogy a főhős a szőke nő prototípusa, tehát folyamatosan a shoppingoláson és a cipőkön jár az esze, ráadásul feszt Madonna és No Doubt számokat énekel. Bár ebben a formában ez nem túl vevőcsalogató, de higgyétek el nekünk, hogy nem szabad a látszat alapján ítélni, ugyanis a Ms. 'Splosion Man annyira abszurd, hogy a szórakoztatás egy egészen sajátos válfaját képviseli. Nem csak az egyedi játékmechanikától és az átlagosnak messziről sem nevezhető főhőstől különleges a program, de a pályák felépítése is zseniális. Tele van eredeti ötletekkel és igazi szivatós részekkel, olyan izzasztó etapokkal, ami még a legkeményebb platformőrülteknek is igazi kihívás lehet. Szerencsére a nehézséget folyamatosan adagolja a program, így azoknak sem kell megrettenniük, akik amúgy nincsenek otthon a témában. A közel negyven pálya végére már a legbénább is olyan mutatványokat fognak végrehajtani, amiről az első pár percben még csak álmodni sem mertek. Ha pedig ez még mindig nem lenne elég, akkor majdnem ugyanennyi, teljesen egyedi multiplayer szint is várja a játékosokat, ahol 2-4 fő menetelhet együtt a rózsaszín és lila őrületbe.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Twisted Pixel

MŰFAJ
platform

MULTI
van

INFO

A játék július 13. óta érhető el az Xbox Live-on, és 800 MS-pontért szerezhetitek be.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

»90%«

Dead Block

[ÍRTA **BATE**] **Zombik már nem csak a DVD-mellékleten vannak, hanem minden sarokban, sőt, már az Xbox Live-on is, hiszen már beszerezhető a Dead Block, ahol csak a rock'n'roll mentheti meg a túlélőket.**

Az „alapsztori" a Dead Block esetében a jól bevált formula: adott egy kisváros, amit elözönlenek az élőhalottak, és a szerencsés túlélőknek valamilyen formában át kell vészelni az inváziót. Az életben maradás minden esetben egy (jobbára) zárt épületben zajlik, amelyet nekünk egyrészt meg kell védenünk (fegyverrel, csapdával, torlasszal) a folyamatosan betörni vágyó zombiktól, másrészt odabenn szét kell vernünk mindent, hogy alkatrészeket találjunk az agyzabálókat távoltartó csapdákhoz, illetve minden esetben meg kell találnunk egy gitárt és egy erősítőt, hogy aztán a rock'n'roll halhatatlan erejével vessünk véget az élőhalott rohamnak. A koncepció amúgy teljesen szórakoztató, a baj igazából az, hogy a játék első percében is ugyanazt csinálod, mind a tizedik fejezet végén. A változatosságot az eltérő karakterek (építőmunkás, cserkészfiú, rendőrnő) hivatottak biztosítani, ám ők csak a fegyvereik és a felépíthető csapdáik terén térnek el egymástól (igaz, ezek legalább tényleg ötletesek), így a harmadik-negyedik pálya után már szinte semmilyen újdonságot nem biztosít a program. Törsz, zúzol, keresel, védekezel, törsz, zúzol, keresel, védekezel, védekezel, törsz, zúzol, gitározol, vége. Ezt a metódust nyújtja neked a Dead Block órákon át (ráadásul elképzelhetetlenül sok gombnyomkodással), s ha még meg is nyer magának a rajzfilmes grafika, vagy úgy általában nagy rajongója vagy a zombis őrületeknek, akkor sem leszel képes egyhuzamban sokat játszani, lévén a monotonitás egy idő után még a legelszántabb játékosokat is bedarálja. Mindezt csak tetézi az online multiplayer teljes hiánya, marad tehát az offline, egy gép előtti zombihentelés, ami azért jócskán leszűkíti a csapatmunkára éhes játékosok lehetőségeit. Mindent egybevetve a kihagyott lehetőségek mintapéldája lett a Dead Block, mert hiába a kiváló alapötlet és a kellemes tálalás, ha maga a játékélmény nem képes huzamosabb időre a képernyő elé szögezni a játékosokat.

ADATOK

KIADÓ
Digital Reality

FEJLESZTŐ
Candygun Games

MŰFAJ
akció/stratégia

MULTI
csak offline

INFO

A játék július 6. óta érhető el az Xbox Live-on 800 MS pontért.

A rendőrökkel való találkozás sokszor sokkoló élmény lehet. Nem csak a zombik számára...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

»60%«

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

SAINTS ROW 2 Légy te az utca királya!

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **Volition**

Idén télen várható a Saint's Row harmadik része, s ennek kapcsán érdemes lehet egy kicsit elidőzni a második epizódnál, ami PC-re 2009 januárjában jött ki. Sokan a GTA-hoz hasonlították ezt a sorozatot, azonban a két széria csupán egyetlen közös tényezőt tud felmutatni: mindkettő ízig-vérig sandbox játék. Amíg a Grand Theft Auto főleg a történetre és a jól kidolgozott karakterekre koncentrál, addig a Saints Row sokkal inkább az őrült bohóckodásban jeleskedik, rengeteg lehetőséggel és küldetéssel, beültetve mindezt az utcai bandák meglehetősen akciódús világába. Persze a Saints Row 2 sem egy hibátlan játék, a grafika 2011-ben kicsit már avíttasnak tűnhet, a vezetési modell sem az igazi, sőt a harcrendszeren is lehetett volna még csiszolni, azonban a jelenlegi árért (2490 Ft) ez egy tökéletes választás, legalábbis abban az esetben, hogyha nem bírod a kötöttségeket, viszont szereted, ha egy programmal több tucat órát is el lehet tölteni.

Felfedezni csak szépen, ahogy... SID MEYER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Firaxis**

Sid Meyer neve sokak számára egyet jelent a minőséggel, egyben a minimum kéthetes szabadsággal, hiszen ha megjelenik egy általa fémjelzett program, akkor bizony félre kell tenni a munkát, a családot, és be kell készíteni a több napi hideg élelmet, ugyanis szinte biztos az addikció, ami hosszú időre nem ereszti el a játékost. Így van ez a Civilization IV „kiegészítője", a Colonization esetében is: ha az ember leül elé, és elmerül a játékélményben, akkor bizony hamar a földrészek felfedezése és meghódítása lesz az elsődleges feladat. Gazdasági és szakmai szimuláció, kereskedés és csaták, kőkemény stratégiai döntések, mondhatni 100% szórakozás – már persze akkor, ha a felsorolt elemek benned is érzékeny húrokat pendítenek meg. Mindez most abszolút baráti áron, 2500 forintért érhető el, így mindenképpen érdemes lehet a figyelmetekre. Hiába telt el a megjelenése óta három év, a Colonization mit sem vesztett az erejéből.

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS A körökre osztott stratégiák királynője

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **1C Company** FEJLESZTŐ **Katauri Interactive**

Hamarosan megérkezik a boltokba a régóta várt Heroes széria hatodik, magyar fejlesztők által készített része, azonban amíg erre a programra várunk, érdemes kicsit elidőzni a King's Bounty sorozatnál, amely szintén minőségi körökre osztott stratégia, sőt, lényegében a Heroes család szellemi elődje. Az alapjáték több évnyi szünet után 2009-ben tért vissza a piacra (még teljes játék is volt itt a Guruban), s szerencsére jól szaladt a szekér, hiszen folyamatosan érkeztek hozzá a kiegészítők, többek között az Armored Princess is, amely idén nyáron meglehetősen korrekt áron, kevesebb, mint 3000 forintért szerezhető be az erre szakosodott boltokban. Az alapjáték kicsit finomítva, itt-ott megtoldva, számos kellemes, izgalmas és kihívásokban gazdag órát biztosít. Ha szereted a körökre osztott stratégiákat, és valami fura véletlennél fogva eddig kimaradt neked ez a program, akkor most itt a soha vissza nem térő alkalom a pótlására.

Egy kis sugárzás nem a világ S.T.A.L.K.E.R. – CALL OF PRIPYAT

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **GSC Game World** FEJLESZTŐ **GSC World Publishing**

Habár a mindent elsöprő FPS-ek (Call of Duty, Battlefield) rendre nyugatról érkeznek, azért az elmúlt években az orosz fejlesztőknek is sikerült valami olyat alkotniuk, ami nem csak, hogy megragadt a köztudatban, de igen széles rajongótábort is verbuvált magának. Bizony ám, a S.T.A.L.K.E.R. sorozatról van szó, melynek 2010-ben jelent meg a legutóbbi epizódja, számos rajongót elégedett csettintésre késztetve. A Call of Pripyat a történet szempontjából az első rész folytatása, azonban nem csak a sztori gördült tovább, a játékélmény is feljebb lépett egy-két szintet. Megújult az anomáliák rendszere, tovább fejlődött a mesterséges intelligencia, a fegyverek tápolhatóak, szimulátorokat megszégyenítő módon működnek, s akkor az egyedi és utánozhatatlan hangulatról még nem is beszéltünk. Ha nem látogattál volna el a Csernobili katasztrófa helyszínére, és unod már az agyonhype-olt FPS-eket, akkor érdemes egy próbát tenned a S.T.A.L.K.E.R.-rel, nagy csalódás biztos nem érhet.

TRON: EVOLUTION Épülj be a rendszerbe!

ÉRTÉKELÉS **68%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Disney** FEJLESZTŐ **Propaganda Games**

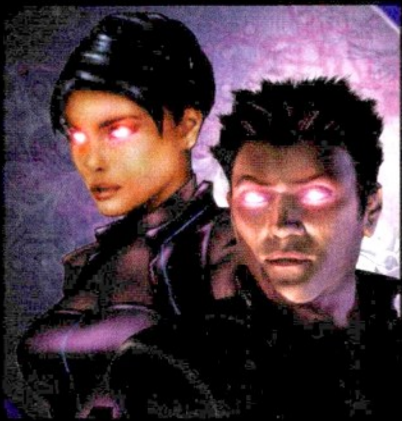
A tavalyi év végének egyik nagy slágere volt a Tron: Legacy, a Disney hatalmas költségvetéssel készült mozifilmje, amely a bevételek terén nem szerepelt túl rosszul, de mint film nem nagyon váltotta be a reményeket. Ahogy az lenni szokott, a megaprodukció mellé készült videojáték is, amely a trendekkel ellentétben nem a film történetét dolgozta fel, hanem az előzményeket mesélte el. Akárcsak a mozifilm, a játék sem lett kiemelkedő alkotás, de most olyan árkategóriában vásárolható meg, hogy talán mégis érdemes lehet a figyelemre. A Tron: Evolution mindössze 2000 forintért szerezhető be a boltokban, s habár mi csak 68%-ot adtunk rá a tesztünkben, ennyit bőven megér, hiszen alapvetően egy kellemes platform/akcióval van dolgunk. Akad ugyan egy- két hibája (rövid, a járműves részek frusztrálóak), de ha nagy rajongója van a Tron univerzumnak, akkor minden baki ellenére is eltölthetsz vele pár, alapvetően szórakoztató órát.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Hamarosan elérhetőek lesznek: **Borderlands: Game of The year Edition** (4990 Ft), **Civilization IV + Colonization** (4990 Ft), **Wings of Prey: Platinum Edition** (4990 Ft)

Az FPS, ami szerepjáték

[ÍRTA STÖKI] **A cím lehetne az is, hogy „szerepjáték, ami first person shooter" – mert amikor 2000-ben megjelent, nehéz volt eldönteni a Deus Exről, hogy pontosan milyen arányban keverednek benne a műfaji elemek. De az világosan látszott, hogy zseniális játékkal van dolgunk.**



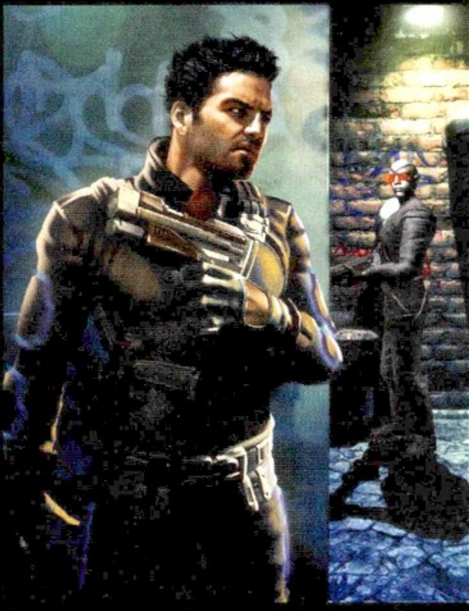
ADATOK

KIADÓ
Eidos Interactive

KIADÁS ÉVE
2000

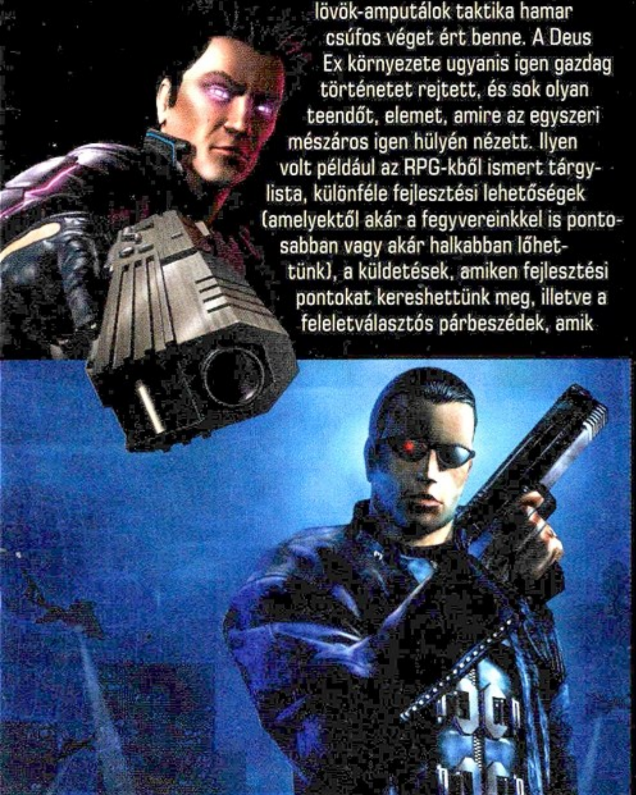
PLATFORM
PC/Mac/PS2

John Romero önálló próbálkozása a játékpiacon, az Ion Storm fejlesztőcég elég hullámzó színvonalat produkált működése során. Első játékuk, a Dominion tucatstratégia volt, a hosszú ideig várt Daikatana – amivel kapcsolatban Romero leígérte a csillagokat is az égről – pedig egy emlékezetesen nagy csalódás. Az Anachronox remek szerepjáték volt ugyan, viszont a kasszáknál óriásit bukott. A cégnek egyetlen olyan programja volt, ami mind a kritikusokat, mind a játékosokat maradéktalanul megnyerte: a Deus Ex nevű korszakalkotó darab.



SÖTÉT JÖVŐ

A játék úgy nézett ki, mint egy FPS, de a Quake-klónokban megszokott megyeklövök-amputálok taktika hamar csúfos véget ért benne. A Deus Ex környezete ugyanis igen gazdag történetet rejtett, és sok olyan teendőt, elemet, amire az egyszeri mészáros igen hülyén nézett. Ilyen volt például az RPG-kből ismert tárgylista, különféle fejlesztési lehetőségek (amelyektől akár a fegyvereinkkel is pontosabban vagy akár halkabban lőhettünk), a küldetések, amiken fejlesztési pontokat kereshettünk meg, illetve a feleletválasztós párbeszédek, amik szépen kibontották a cselekményt. A sztori egyébként valamikor az 2050-es években játszódott, egy implantokkal terhelt komor cyberpunk világban, és a szokásos közkatona-leleplez-egy-világméretű-összeesküvést-és-közben-kiderül-hogy-ő-nem-is-annyira-közkatona szinopszisra épült. A játéknak háromféle befejezése volt attól függően, hogy a végén a játékos hogyan döntött, de mindhárom utat nagyon hangulatosan vezette fel a sötét (bár ma már szögletesnek és merevnek ható) látványvilág és a jó szinkron.



A Deus Ex első rész tizenegy évvel a megjelenés után is sokak számára a valaha készült egyik legjobb szerepjáték.

GYENGUSZ MÁSODIK

A játék vezető fejlesztője, Warren Spector nevét akkor már ismerte mindenki, korábbi remek projektekből (amelyek közül talán a System Shock volt a legmaradandóbb), de a Deus Ex végleg bebetonozta helyét a hírességek csarnokába. A sikeres PC-s játék kapott egy maces és egy PS2-es portot is, valamint patch formájában egy multiplayer lehetőséget is hozzáprogramozott az Ion Storm gárdája. 2003-ban jelent meg az Invisible Wars alcímű folytatás, ami már jelezte, hogy Romero cége az utolsókat rúgja: szerényebb és butább játék volt, mint elődje, rövidebb sztorival és kevesebb funkcióval. A szaklapok már nem kilencven-, hanem hetven- és nyolcvanvalahány százalékokat adtak rá, a keményvonalas rajongók pedig elfordultak tőle. Most úgy tűnik, a Human Revolution kiköszörülte ezt a csorbát – éppen ideje volt. Csak az a kár, hogy Spector már nem vehetett részt a fejlesztésében, máshova sodorta az élet (legutóbb az Epic Mickey című Wii-játékot láthattuk tőle, ami teljesen vállalható volt, de a nagy Spectortól talán kicsit kevés).

A végére pedig még egy hátborzongató érdekesség maradt: az első Deus Ex New York-i helyszínein nincsenek WTC-tornyok, mégpedig azért nem, mert a sztori írói szerint a sötét cyberpunk jövőben felrobbantották a terroristák. A játék premierje után egy évvel vált valósággá a kitaláció.

Mi lesz veled Nintendo?

[ÍRTA STÖKI] A Nintendo néhány éve még a konzolpiac sztárja volt, amelynek nagyon bejött a Wii, a lapok arról cikkeztek, hogy megnyerte a konzolháborút. Most ugyanezek a lapok a társaság bizonytalan jövőjét boncolgatják. Bár a bulvármédia túlzásaitól a játéklapokban is óvakodnunk kell, tény, hogy a japán cég nincs valami rózsás helyzetben.

Nem jó év ez a japán konzolgyártóknak. A Sony még mindig azt heveri ki, hogy áprilisban hackerek ellopták a PlayStation konzolok online rendszerét használó 77 millió júzer adatát, a Nintendo pedig pánikszerűen próbálja megelőzni, hogy meggyengüljön – vagy inkább tovább gyengüljön – a pozíciója a piacon. Ez utóbbi nem hangzik olyan tragikusnak, de ha megkérdeznénk egy Nintendo-részvényest, valószínűleg dőlne belőle a panasz. A Wii és a DS gyártója ugyanis most éppen olyan, mint egy hajó, amelynek viharos tengeren, zátonyok között, szakadt vitorlákkal kell laviroznia.

INFO

Az idei év valószínűleg nem úgy fog bevonulni a Nintendo történelmébe, mint amire szívesen emlékeznek a cég emberei. A japán társaság sosem látott problémákkal küzd, és cikkünkben most annak jártunk utána, hogy mi lehet ennek a hátterében.

Hogy átlássuk a helyzetet, menjünk vissza nagyjából egy évet, mondjuk a tavalyi E3-ra, amikor a 3DS-t bemutatták. Szemüveg nélkül élvezhető 3D a kézben – ettől a sajtó nagyobbik része elalélt, a kisebbik pedig azért megjegyezte, hogy várjuk ki a végét, hogyan fogadják ezt a vásárlók. A Nintendo mindenesetre optimista volt, ezt jelezte a 250 dolláros (25 ezer jenes, nálunk nagyjából 60-70 ezer forintos) bevezető ár, ami nem kevés pénz egy kézikonzolért. Amikor ezt firtatták az újságírók, a cég elnöke, Ivata Szatoru magabiztos nyilatkozatában nagyjából azt fejtette ki, hogy a hardver és a játékfelhozatal elég jó ahhoz, hogy a játékosok kiperkálják érte ezt az összeget.

Csodát vártak a Nintendo 3DS-től, azonban jókora csalódás lett belőle. A készüléket a nyár végétől 40%-al olcsóbban árulják.

Nos, az idő nem Ivatát igazolta. A 3DS februárban jelent meg Japánban, márciusban pedig a világ többi részén is, de azóta csak nagyjából 4,3 milliót adtak el a kütyüből,ami ugyan nem hangzik rosszul, de igencsak alatta van az előzetes várakozásoknak. Ráadásul ennek nagy részét az első hónapokban értékesítették, aztán meredeken zuhantak az eladások: az áprilissal kezdődő negyedévben alig több mint hétszázezer 3DS talált gazdára. A magas ár mellett ez a gyér játékfelhozatal számlájára írható, amiért pedig csakis a Nintendo sajátos üzletpolitikája okolható.

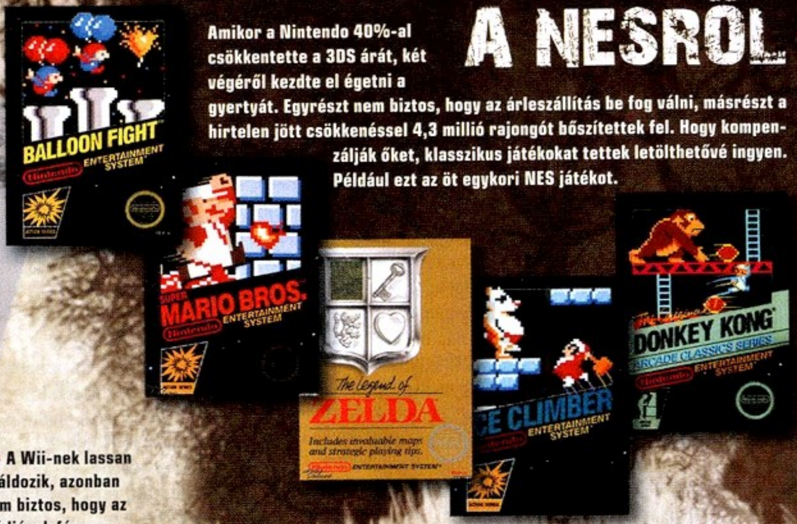
Néhány éve még a Nintendo volt a konzolpiac beelőzhetetlen sztárja, 2011-ben azonban már fordulni látszik a kocka...

RÉSZVÉNYEK A PADLÓN

A japán cég többnyire a saját márkaneveiből próbál megélni, évek, évtizedek óta ugyanazokat a címeket nyomatja: Mario, Zelda, Donkey Kong. Ezzel pedig két nagy baj van. Egyrészt, hogy a Nintendo ezek mellé nem igazán teremt új sorozatokat. Márpedig elég sok olyan játékos lehet, akiknek nem annyira jön be a bajszos vízvezeték-szerelő vagy a melák majom, és nem kap nosztalgiarohamot, ha meglátja Link zöld ruciját. Sőt, olyanok is akadhatnak, akik valaha nagykanállal ették a Mario- és Zelda-játékokat, de kinőttek belőlük, nem tudtak örök gyerekek maradni, és most valami felnőttesebbre vágynak. Ezeknek a játékosoknak nem sokat kínál a Nintendo. A Sony és a Microsoft ezzel szemben minden

VIGASZJÁTÉKOK A NESRŐL

Amikor a Nintendo 40%-al csökkentette a 3DS árát, két végéről kezdte el égetni a gyertyát. Egyrészt nem biztos, hogy az árleszállítás be fog válni, másrészt a hirtelen jött csökkenéssel 4,3 millió rajongót bőszítettek fel. Hogy kompenzálják őket, klasszikus játékokat tettek letölthetővé ingyen. Például ezt az öt egykori NES játékot.



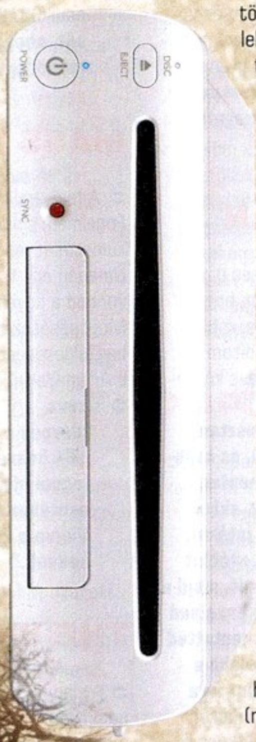
A Wii-nek lassan leáldozik, azonban nem biztos, hogy az utódjának fényes lesz a jövője

évben bepróbálkozik egy-két új franchise-zal, és van, ami szépen meg is veti a lábát a piacon (mint például a Gears of War vagy éppen a LittleBigPlanet).

A másik nagy probléma, hogy a Nintendo igen csekély támogatást ad a külső fejlesztőcégek játékainak (a Sony és a Microsoft ebben is jobban teljesít). A 3DS-en most azért is olyan ritkás a felhozatal, mert a third party fejlesztők nem kapkodtak azért, hogy kézikonzolra gyárthassanak programokat. Azért nem igyekeztek, mert látták, hogy mi történt a Wii-vel: a Nintendo orrba-szájba nyomta a saját brandjeit, de a third party címeket elhanyagolta, nem támogatta eléggé marketinggel. Jó néhány remek Wii-játék hasalt el a kasszáknál amiatt, mert kevesen tudtak róla. Érthető, hogy a fejlesztők attól tartanak, hogy ez 3DS-en is megismétlődhet.

Apropó, Wii. Idén is volt E3, ahol bemutatták a konzol utódját, a Wii U-t. A bemutató prezentáció béna volt (túlságosan az új kontrollerre koncentrált), de ezt leszámítva is elmondható, hogy az új konzol igencsak megosztotta a sajtót. A hardver csak most érte nagyjából utol a PS3-at és az Xbox 360-at, és nem nagyon látni még, mire lesz jó ez a kijelzős kontroller (de sokan máris kétkedve fogadják ezt az irányt). A bemutató után a Nintendo részvényei bő tíz százalékot estek, ötéves mélypontra zuhanva.

De ez csak a kezdet volt: mivel a 3DS nem jött be annyira, mint várták, és a Wii és a DS eladásai is csökkennek, a Nintendo katasztrofális negyedévet zárt, a veszteség 25,5 milliárd jent tett ki (330 millió dollár). Emiatt a cég kénytelen volt csökkenteni éves profitelőrejelzését brutális 82 százalékkal: 110 milliárd jenről 20 milliárdra (257 millió dodó). Válaszul a tőzsde úgy reagált, ahogy ilyen helyzetben szokott: a részvényárfolyam újabb meredek, ezúttal 21 százalékos zuhanást produkált.



OLCSÓBBAN VESZIK MAJD?

A Nintendónak most nagyon összejött: minden platformjának csökken az eladása, a részvényárfolyam a padlón, ráadásul egy olyan japán gazdaságban kell talpra állnia, amelyet nemrég tépázta meg az ország történelmének legnagyobb földrengése. Mit lehet ilyenkor tenni? Például árat csökkenteni, mint ahogy azt a cég meg is tette. A Nintendo ugyanis nemrég bejelentette, hogy augusztus végétől majdnem 40 százalékkal csökkenti a 3DS árát, 250 dollárról 170-re (15 ezer jenre). Ezen kívül Ivata elnök nagyvonalúan közölte, hogy ezentúl csak fél fizetést ad magának.

KÉNYSZERLÉPÉS

Ez utóbbi persze csak egy jól hangzó marketinghúzás, az árcsökkentés viszont már jóval komolyabb lépés. Már csak azért is, mert a Nintendo nem nagyon szokott árat csökkenteni, inkább átszínezi, új bundle csomagokban vagy kiegészítőkkel adja ki újra a gépeit – a Wii-nek például évekig nem csökkent az ára. Ezzel szemben a 3DS pár hónappal a premier után 40 százalékkal olcsóbb lesz – ez jelzi, hogy nagy a baj. Egyébként, akik már megvették a 3DS-t, kompenzációt kapnak a Nintendótól: vigaszul húsz ingyenes régi játékot tölthetnek majd le, tíz NES- és tíz GBA-címet (még csak 5-5 cím ismert).

Az árcsökkentés ugyanakkor kockázatos lépés, mert a Nintendo így veszteséggel árulja majd a 3DS-eket. És a 40 százalék hiába tűnik soknak, a Nintendo döntése csak pánikreakció, tüneti kezelés. A játékfelhozatal problémáját ugyanis egyáltalán nem oldja meg, pedig az nagyobb – és több platformon jelentkező – gondnak tűnik. A Nintendónak sürgősen változtatnia kellene a piacpolitikáján, friss saját brandekkel előállni, és jobban támogatni a third party játékokat. A 3DS-re most kemény idők várnak: konkurenciának jön a PS Vita, és ne felejtsük el, hogy az okostelefonok is egyre inkább a kézikonzolok riválisainak tekinthetők. Itt valami gyökeres változásra lenne szükség a következő években. Kérdés, hogy a tradíciók bűvöletében japán óriás képes lesz-e erre.

Nem csak NES, de Game Boy Advanced játékok is járnak azoknak, akik eredeti áron vették meg a 3D-s kézikonzolt. A kérdés már csak az, hogy vajon a legnagyobb fanatikusok kegyeit vissza lehet-e nyerni olyan játékokkal, mint a GBA-s Mario Kart Super Circuit, vagy éppen a Metroid Fusion. Ha fogadnunk kellene, mi most nem tennénk fel nagy összegeket a Nintendo sikerére.

VIGASZJÁTÉKOK A GAMEBOY ADVANCEDRÓL

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FELHÍVÁS!

➲ Megvettem a Starcraft 2 játékot múlt nyáron, és imádok vele játszani, csak egy gondom van vele: a multi! 2v2-ben, 3v3-ban és 4v4-ben idegesítőek a random társak, mert nincs összhang, se terv, csak mindenki megy a maga dolgára, aztán lesz, ami lesz. Van pár barátom, de nem mindig vannak fenn, így ezúton szeretnék barátokra szert tenni, ha lehetséges! A nevem Benkenobi, a játékos számom pedig 854. Kérem, hogy aki olvassa jelöljön be, mert mondjuk egy 4v4-ben mennyire jó, ha mindenki ugyanazt a nyelvet beszéli! Jó játékot! ➲ BENKENOBI (BENCE)

Ez egy kellemes kezdeményezés, támogatjuk...

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

➲ Egy fura kérdésem lenne a Lego Pirates of the Caribbeannel kapcsolatban. Nevezetesen, hogy hogyan lehet menteni benne játék közben, mert mindig újrakezdem a játékot, amikor elindítom. Kérlek, ha tudsz segíts! Válaszodat előre is köszönöm! ➲ TAMÁS

A játék elején, amikor belépsz, választani kell egy mentési profilt (slot 1...4), és csak a végigjátszott pályák után lehet menteni. Tehát ha végigjátszottál egy pályát, akkor két lehetőséget kapsz, folytatod a játékot, vagy visszamész a kikötőbe (alsó), utóbbit kiválasztod, ha már aznapra elég volt, majd a kikötőben nyomsz egy ESC-et, és a Save and Exit funkciót választod, ezzel el is mentetted a már kivitt fejezeteket. Ha legközelebb a játékba lépsz, a Load Game menüpont és a megfelelő slot kiválasztása után a kikötői tablókon tudod folytatni a játékot. Elképzelhető, hogy a játékot rendszergazdaként kell futtatni, ha a slotokon nem látsz változást (mindig kiírja százalékos értékben, hogy hol tartasz a játékban az adott mentésnél), ez esetben jobb egérgomb a játék parancsikonján, és Futtatás rendszergazdaként opció.

GTA SAN ANDREAS

➲ 1. Elakadtam a GTA: SA-ban, amikor Sweet kocsijával el kell menni a házunktól 5-6 utcára lévő felüljáróhoz, egy kis utcába. A felüljáró oldalán van egy lila írás, amit ha a sprayvel lefújunk egy zöld írás lesz rajta. A szemben lévő házon is van egy lila írás, és azt is meg tudtam csinálni. A térkép jelzi, hogy van még egy mellette, azt viszont nem találom.
2. A Virtua Tennis 3 menne a gépemen (Intel Cel 2400 MHz, 1024MB RAM, ATI Radeon 9550)?
Hű olvasótok: ➲ BENCE

1. Nos, nézzük, tehát egy van az aluljáró oldalán, egy a szemben lévő házon, és egy van ugyanezen házhoz tartozó kerítés hátsó falán (a ház oldalánál szaladj a ház mögé, a kert végében pattanj át a kerítésen, és az utca felől meglátod).
2. A VT3 gépigénye: http://tinyurl.com/63x2tfq, és eszerint a konfigod elég, sőt, ahogy a neten olvasom a Radeon 9550-tel közepes felbontáson is szépen megy.

MASS EFFECT 2

➲ A fent említett játékkal lenne problémám. Fogalmam sincs, hogyan kell Samara lojalitás küldetését megcsinálni. Annyit tudok, hogy az Omegán egy V.I.P. klubba kell bemenni, magadra kell vonnod a figyelmét de a beszélgetésnél elakadtam. Megtudnátok nekem mondani, hogy melyik az a beszélgetési sorrend, ami miatt nem megy el az a Ardat-Yaksi? Előre is köszönöm a választ! Üdv: ➲ PATYA

Idéznék a PGO-n található végigjátszásból: „Ne beszélj vele Justicarokról, a zenében legyél olyan, aki mindent kedvel, drogok esetében kérdez rá a Helixra. Művészetben Vienia a kedvence, utazásban a veszélyeket kedveli."

THE WITCHER 2

➲ Az lenne a problémám a Witcher 2-ben, hogy nem tudom legyőzni a Kayren-t. Ugye le kell vágni a csápjait (néztem az útmutatót is, de ott is csak ezt mondja). Na most hármat sikerül levágni (pedig az útmutató azt mondja, hogy 4-et kell, de a 3. után jön a QTE, bármilyen sorrendben vágom le a csápokat). Utána rázúdul a törmelék a szörnyre, és nem tudok mit csinálni. Még ott van szinte a fél élete, de nem tudok vele mit kezdeni! Ha jobbra megyek, akkor egy csáp vár, ami mindig visszalök, ha hátrálok, folyton kövekkel dobál. Ha balra megyek, ott a törmelék, és megpróbálnék rá fölfutni (megjegyzem nagyon lassan megy), de onnan is két csáp mindig lever.
Szóval ha lehet mihamarabb kérném válaszotokat. Előre is köszönöm.

Csak 3 csápot kell levágni, utána felkap és veszettül kell nyomkodni a bal egérgombot, ÉS abban a pillanatban, ahogy leejt, BALRA fuss előre a sarokba, ahol a ledőlt pillér nagy darabja lejtősen emelkedik a szörny fölé, ezen felfutsz és kész is vagy, itt már automatikusan jön a kivégzés anim. Futni kell, ennyi a trükk. Másik megoldás, amikor leesel, fuss középen a nagy sziklatömb mögé, itt fedezékben leszel, majd jó ütemben kissé balra előre, az említett lejtő elé – magát a lejtőt használd fedezéknek, majd úgy fel a lejtőn. A lejtőn simán fel lehet futni, nem kell a csápokkal foglalkozni, csak ugye megállás nélkül fuss, max egy két bukfencet közbeiktathatsz. Képi segítség: http://tinyurl.com/6y9u5hd.

➲ A The Witcher 2-vel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Történetesen az, hogy nem tudom, hogy jussak el a már említett mellékküldetés (Reszkető Szívvel) kezdőhelyére (és meg kellene csinálni ezt a küldit, hogy ugye megkapjuk a Barna Kompánia lobogóját). Megvolt a leégett falu (a kénszaggal), és utána a következő helyre nem tudok eljutni. Kijelzi a térkép, de csak egy út vezet oda (legalábbis ahogy rohangáltam csak egyet találtam). Nem messze a leégett falutól van ugye a Scoia'tael csoport, és tőlük jobbra fordulva lehet továbbmenni... ott a kék köd – és ott el lehet menni jobbra (vagyis hogy ott mutatja az átjárót, ami menne tovább a kezdőhelyre). A baj csak az, hogy ahogy vájat felé megyek átrak a csatamezőre, ahol ugye meghalok. Tudtok segíteni? Válaszotokat előre is köszönöm.

Szerintem egy másik szállal kevered, ugyanis a HALÁL SZIMBÓLUMA quest célozza a Barna Kompánia lobogóját, bár annyiban igazad van, hogy a Reszkető szívvel (a halott fiatalok ügye) szintén a Kriptába vezet. A Halál szimbólumához először beszélj Cecil Burdon-nel, ő elmeséli a csata körülményeit, és hogy Barna Kompánia lobogóját hová temették (most már ugye lelőttem a poént, hogy a kriptába), aztán vegyél boncoló készletet, mert az meg a Reszkető szívhez kell (vásárosok közt az első varázsló-hölgy). A kripta nem a leégett falunál van, sőt ez egy teljesen más terület. A város kijáratánál, a vásár után egyből menj fel a várfalra (lépcső) és észak felé, Iorweth szállásánál (Külváros), ahol a Scoia'tel tanyázik, ott lesz a kriptához vezető kijárat...

➲ Megvettem a Wicher 2 prémium kiadását, ami telepítés után rögtön fel is patchelte magát az 1.1 verzióra, és két problémája is van vele:
1. A játékhoz adott DLC kódot nem akarja elfogadni. Ezt több helyen is olvastam fórumokon, hogy sok embernek problémája van vele. Van erre már valami megoldás?
2. Akárhogyan állítom be a grafikát, nincsenek

textúrák, mindennek csak a körvonalát látom valami narancssárga köd előtt. A gépem az ajánlott követelmény felett van, és magas beállításokat javasol a játék, de sehogy nem jó. Ez ellen mit lehet tenni? Előre is köszönöm.

1. A hazai képviselethez bátran (és nem mellékesen, magyar nyelven) lehet fordulni ilyesféle gondokkal: support@playon.hu
2. A ködöt a readme-ben található megoldás megszünteti, azaz „- Kapcsold ki az AMD videokártyákon az élsimítást a játék indítása előtt! Ez a hadveropció jelenleg összeakad a játék élsimítási beállításaival."

➲ A segítségeteket szeretném kérni a Witcher 2-ben. A 2. fejezetben vagyok, és Cecil adott egy térképet az Erőhelyről. A küldetés neve: A mágia nyomában. Már egy csomószor körbejártam a környéket, de sehol sem találom. Az útmutató azt írja, át a külvároson és a sziklába vájt alagúton, és ott meglátod a tornyot. Hát én nagyon nem találom. Ha lehet akkor videót is mellékeljetek a helyről.
Meg lenne még egy kérdésem. A régi kőfejtőnél megöltem az összes hárpiát. Lemegyek, és ott van egy láda, meg egy kőajtó. Azt írja, szükségem van a kulcsra. Hol találom meg a kulcsot? Hű olvasótok, ➲ SOVI.

1. A dolog bonyolultsága abban rejlik, hogy a torony egy sziklán áll, és sem szemből, sem oldalról nem közelíthető meg. Meg kell kerülöd, ráadásul közvetlenül nem is juthatsz el oda, végig kell menni a sziklák mellett, aztán hátul egy lejtős részen fel lehet gyalogolni, majd átugorni a következő sziklarészre és így tovább, a toronyig. A kért videósegédlet: http://tinyurl.com/64txaze
2. A Baltimore rémálma című küldetésben lesz majd szerepe a ládának, és ha jól megnézed (a medállal „szkennelsz") a kőfejtőnél végig útjelző kövek vezetnek ide. Viszont nem szeretném elrontani a felfedezés örömét, ugyanis még szerintem nem tartasz itt a történetben, pontosabban ez a mellékszál még kicsit később lesz felvehető.

➲ Segítséget szeretnék kérni Tőled. A Witcher 2-ben, hogy lehet a mutagéneket felhasználni? Mert van egy rakással, különböző félék, de nem tudom hol lehet hasznosítani őket. Remélem tudsz segíteni. Válaszodat előre is köszönöm! ➲ TAMÁS

A Karakter panelen (C bill alapértelmezésben), ahol új képességeket vehetsz fel, a táposabb képességeknél, például a Képzés ágon a Nyilak eltérítésénél vagy a Kitartásnál látsz a kör szélén egy-egy apró pöttyöt (ezek lennének azok), sőt itt megjelenik a Mutagén opció, alul a lehetőségeknél, na itt tudod beilleszteni. A mutagének nem változtathatók, tehát amit egyszer már beraksz, azt nem vonhatod vissza, ergo a gyenge és hasonló kategóriájú cuccokat inkább add el.

➲ A fent említett játékkal lenne problémám: Az Act 2-ben a kaedwen-i táborban felvettem a bűzdémon szerződés nevű küldetést. Vettem egy könyvet a bűzdémonokról, amiből megtudtam, hogy el kell égetni a hullákat a tábor körül. Már 6-ot megtaláltam: 3-at a tábor előtt egy szekér mellett, másik 3-at pedig a Látnokhoz vezető úton, ahol a katonákat megtámadják a démonok, de a többit nem találom. Segítségedet előre is köszönöm: ➲ BÁLINT

Még egy helyszín van, de könnyebb megmutatni, mint elmagyarázni: http://tinyurl.com/5v72bwp

➲ A segítséged szeretném kérni a Witcher 2 játékkal kapcsolatban. Ott tartok, ahol Detmoldnak kellene segítenem valamiféle boncolásban vagy varázslásban. De hogy ezt megtudjam tenni, meg kéne innom a Réce főzetet. A segítséged itt szeretném kérni. Hol találom a főzet receptjét? Végignéztem az összes árust,de senkinél nem találom a réce receptet. Kérlek ha tudsz segíts! Segítséged előre is köszönöm. ➲ TAMÁS

Az Alsó Kadweinnél, a táborban van az a nagy sátor, amiben sebesültek fekszenek (a kantinnal szinte szemben), na abban a sátorban Myron mesternél tudtam venni (kipróbáltam gyorsan), annyi csavarral, hogy elsőre nem volt nála, de meditáltam, visszatértem éjszaka, és ott volt az árukészletében.

NBA 2K11

➲ A segítségedet szeretném kérni. Nagyon tetszik az NBA 2K11 játék, egész jól is megy, viszont van egy-két hiányosság, amit nem tudok megcsinálni. Hogyan tudok zsákolni? Ez valahogy nagyon hiányzik a maximális élményhez. Előre is köszönöm a segítséget! Üdvözlettel: ➲ KARI

A sprint gombot tartsd lenyomva és a palánk közelében nyomd meg a dobást...

DUNGEON SIEGE 3

➲ A Dungeon Siege 3. részével lenne gondom. Arról van szó, hogy ugyebár a PC-s irányítás elég borzalmas. Nekem viszont van itthon egy jó kis kontrollerem, csakhogy amikor a az „Options"-ban beállítom azt, hogy Gamepad Support majd elfogadtatom vele, nem történik semmi. Mire visszalépek újra az"Options"-ba azt látom, hogy nincsen beállítva. A kontrollerem márkája: Logitech Dual Action. Kérlek segítsetek, nagyon fontos lenne. A választ előre is köszönöm.

Az Xbox 360 mintájú gamepadokat szereti, és a tiéd nem ilyen, de ne csüggedj. Léteznek programok, amelyekkel szimulálni lehet az imént említettet cuccot, ilyen pl. az Xinput. Innen letölthető: http://tinyurl.com/3xdumoq

HITMAN: BLOOD MONEY

➲ Problémám akadt a Hitman: Blood Money-val. A „You better watch out" nevű pályán ha megnyomom az eldobás/lerakás gombját, akkor lefagy a játék, és kidob a Windowsba. Ez azért érdekes, mert ez eddig semelyik pályán nem fordult még elő (ezelőtt ezen se).

A bugot egyszerűbb megkerülni, mint az okát kideríteni – ugyanis az öreg kinyírásánál nem kell az akna lerakásával vacakolni, hanem várjuk meg, amíg kimegy az erkélyre és lőjük fejbe. Nem egy elegáns megoldás, de a tarkólövés kiváltja ezt a funkciót, máshol meg nincs rá szükség.

MAFIA 2

➲ A Mafia 2 szoftverrel van gondom, szeretek autós játékokkal játszani, és amint tudjuk, a Mafia 2 nagy részben autós játék, tehát nagyrészt autózunk, így gondoltam csatlakoztatom a kormányom. Minden játékhoz tudtam eddig csatlakoztatni, aminek picit is van köze a vezetéshez, de itt akár mit is próbáltam sajnos nem tudtam beállítani. Egyáltalán nem lehet? Válaszotokat előre is köszönöm.

A Mafia 2 nem támogatja a kormány típusú kontrollereket. Sajnos ez van. Viszont a Youtube-on láttam egy videót, ahol egy srác megoldotta emulátorral a Logitech Momo csatlakoztatását. A http://tinyurl.com/669f6jk linken a videó alatt nyisd meg a leírást, lépésről-lépésre ott van minden, a kérdés csak az, hogy más típusokkal is meg lehet e ezt oldani, de próba szerencse...

PORTAL

➲ A Portal utolsó (?) szintjével vagyok gondba'. Ez az a szint, ahol a fő robotot kell legyőzni. Odáig rendben is van, hogy a kis rakétavető robot lövedékeit kell portálok segítségével rálőni, a fejeit (?) pedig be kell dobálni abba a lyukba, amit gombnyomással lehet kinyitni, de a 3. fejet, miután lelőttem a helyéről, sehogyan sem tudom elvenni a robottól, aki egy zöld „sugár-izével" elkapja esés közben. Nem tudom, mennyire érthető a kérdésem, de remélem ki tudjátok belőle hozni, amire gondoltam. Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ ÁGOSTON

Nyiss portált a falon a gömb mellett/fölött és zuhanás közben kapd el az E-vel. Leírva baromi egyszerű, de megcsinálni..., szóval próbálkozz. Állítólag ha ráesel az is működik, azt mondjuk én nem próbáltam. Egy kis képanyag segítségnek: http://tinyurl.com/5wapc8l

NAPOLEON TOTAL WAR

➲ A Napoleon Total War-ban egyfolytában sztrájkolnak az emberek, ezt hogyan lehet kiküszöbölni?

Ha egy városra duplán kattintasz megjelenik a Public order képernyő, ami a civil elégedettséget mutatja, felül az uralkodó osztályét, alatta a köznépét, miközben mindegyiknél két sáv van (felül a plusz alatta a mínusz), és ha bármelyiknél a felső sáv kisebb mint az alsó, na az rossz. A sávokban az ikonok mutatják, hogy milyen tényezők nyomják a mérleg serpenyőjét, pl. 4 egységnyi az adók miatt háborgók száma, és így tovább. Az adócsökkentés mindig üdvös, továbbá, az épületek között is vannak jótékony hatásúak, ahogy a fejlesztések között is, de ha katonákat (olcsó miliciát) állomásoztatsz a városban, azok is elnyomják az elégedetlenkedőket.

ASSASSIN 'S CREED 2

➲ Az AC-val lenne gondom: Leonardónak elvittem megjavítani „apám" pengéjét, a bejátszás végeztével ki kell választanom a pengét a fegyverek közül, ahogy kiválasztom, a kép megáll. Nem fagyhat le, mert a fegyverválasztó ablakba is be tudok lépni, és a PAUSE menübe is. Válaszodat előre is köszi: ➲ DARTH MARCI

Nem fagyott le, csak idétlenül van megcsinálva ez a rész. Nem elég kiválasztani fegyvert (Q), hanem a „2" billentyűt is nyomd le...

Véget ér a poligonkorszak?

TERMÉK NEVE **UNLIMITED DETAIL** GYÁRTÓ **EUCLIDEON** WEB **WWW.EUCLIDEON.COM**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Bár a játékok egyre durvább grafikai színvonalat prezentálnak, a fejlesztők érzik, hogy a poligonalapú látványtervezés alól lassan kifut a talaj. Bár a voxeles megjelenítéssel már korábban is kísérleteztek, egy idő után elvetették, mert bizonyos nehézségeken könnyebben át lehetett lendülni a sokszögek használatával. Nos, lehetséges, hogy mindez megváltozik, mert az Euclideon nevű vállalat tavaly bejelentett Unlimited Detailnek, azaz „határtalan részletességnek" keresztelt technológiája most minden eddiginél jelentősebb előrelépésnek bizonyult. A cégnél olyan algoritmusokat alkottak, melyekkel – állításuk szerint – végtelen mennyiségű atomot, azaz voxelt lehet a képernyőre pakolni úgy, hogy az nem eredményez jelentős lassulást. Ezt bizonyítandó egy videót töltöttek fel az internetre, melyen egy 1 köbkilométeres sziget látható. A modellt eredetileg poligonok alkotják, azokból is összesen 21 millió, de az Unlimited Detail technológiának hála, ezt egy az egyben konvertálták át atomokká. Ennek köszönhetően a pálya részletessége bármeddig fokozható, és még csak az eddig használt modellezőprogramoktól sem kellett elszakadni. Persze vannak még megoldásra váró gondok, mint az animáció, ami atomok esetén iszonyú erőforrásigényes, illetve a motor képtelen a dinamikus fényleképezésre, szóval minden statikus, egyszerű. Ettől függetlenül nem csak mi, de az ausztrál kormány is lát a dologban fantáziát, és kétmillió dollárral járult hozzá a nem épp közeli jövőt célzó munkához.

poligonokból álló sziklák

Unlimited Details technológiával rajzolt sziklák

Idén már nem fogunk vitázni

TERMÉK NEVE **PLAYSTATION VITA** GYÁRTÓ **SONY** WEB **US.PLAYSTATION.COM/PSVITA** MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **300 DOLLÁR**

Bár sokan reménykedtek benne, hogy a japán konzolóriás, a Sony még idén elstartoltatja a PSP utódját, az E3-on bemutatott PlayStation Vitát, az impresszív hardver kipróbálására most már biztos, hogy várnunk kell 2012-ig. Illetve csak nekünk. A gyártó alelnöke, Hirai Kazuo a napokban ugyanis azt nyilatkozta, hogy a gép bizony kijön év végén, Japánban. Ezzel annyi a probléma, hogy a Sony világpremiert szeretett volna a karácsonyi szezonra, ez viszont nem fog így összejönni. Érdekesség, hogy Hirai nem úgy beszélt erről, mint konkrét csúszásról vagy késésről, hanem stratégiai lépésnek állította be, azzal indokolva, hogy szeretnének minőségi játékfelhozatalt a startra, mely a PSP esetén anno nem sikerült.

Élesedik a LED

TERMÉK NEVE **NANO LED** GYÁRTÓ **LG** WEB **NINCS** MEGJELENÉS **2011. 09**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az LG idei éve eddig óriási siker, a gyártó azonban nem kíván pihenni, sőt, frissíti az őszi kollekció technológiai hátterét. Bár a LED háttérvilágítású tévék még most is relatíve újdonságnak számítanak a piacon, az LCD-hez hasonlóan ezt a megoldást is sokan támadják, mert a színminőséget szinte lehetetlen egyenletessé tenni. Az LG ennek áthidalására most egy új megoldást vezet be, ez az úgynevezett Nano LED-et. A panelek 2300 fényforrást használnak, kontrasztarányuk pedig hatalmas, 10 000 000:1-hez, a fekete tehát még az eddiginél is feketébb kell legyen. Hab a tortán, hogy a készülékek így a mostaninál is keskenyebbek lehetnek. Az új tévécsalád szeptemberben debütál, áruk nem ismert.

Közös térhatás

TERMÉK NEVE **FULL HD 3D GLASSES INITIATIVE**
GYÁRTÓ **PANASONIC, SAMSUNG, SONY, XPAND 3D**
WEB **NINCS** MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Havi kötelező 3D hírünk, hogy a Sony, a Panasonic, az Xpand 3D és a Samsung közös projektet jelentett be, melynek neve Full HD 3D Glasses Initiative, célja pedig, hogy szabványosítsák a 3D-s aktív szemüvegeket, hogy azok a jövőben mindenféle eszközzel kompatibilisek legyenek, gyártótól és fajtától függetlenül. A kezdeményezés ígéretes, a hivatalos specifikációk meghatározását és nyilvánosságra hozatalát szeptemberre ígérik, a szabványosításra pedig 2012-ben kerül sor, könnyítve a terjeszkedést.

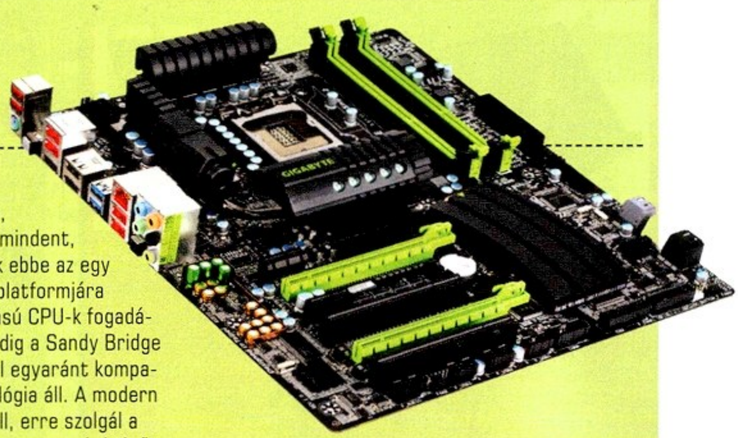
Azerothi kaland a kéz alatt

TERMÉK NEVE **WORLD OF WARCRAFT MMO GAMING MOUSE LEGENDARY EDITION** GYÁRTÓ **STEELSERIES** WEB **WWW.STEELSERIES.COM/US/HOME**
MEGJELENÉS **2011. 09** VÁRHATÓ ÁR **69,99 EURÓ**

A SteelSeries egy dán gyártó, mely főleg játékokhoz készült hardvereivel vívta ki a vásárlók elismerését. A cég nem hazudtolta meg önmagát, bejelentett egy World of Warcraft egeret, mely valószínűleg Azeroth összes vándorának álmát megtestesíti. A szolidan csak World of Warcraft MMO Gaming Mouse Legendary Editionnek keresztelt egér legnagyobb újdonsága a külsejében rejlik. A tenyértámaszt csodálatos, WoW logót főszerepeltető festés teszi látványossá, melyet a nem kevesebb, mint 16,8 millió (!) színnel operáló háttérvilágítás egészít ki a mindent elsöprő élmény érdekében. Ennek intenzitása persze a középső gombbal szabályozható, szóval, ha kedvünk tartja, akár karácsonyfát is varázsolhatunk a speciális egerünkből (a beállítások alacsony, közepes, magas és leállított skálán mozognak). Technikai fronton sem vall szégyent a termék, lévén tizenegy programozható gombot találunk rajta, melyek mellé makrókat is készíthetünk, hála a minden részletre kiterjedő meghajtóprogramnak. Az egér teljesítményhatára 3600 fps, illetve 130 col/másodperc, hogy egy kicsit érzékeltessük, mennyire gyors valójában. Továbbá 30G-s gyorsulást képes elviselni, és 2 mm-re emelhető meg, alkalmassá válva a hirtelen mozdulatok tökéletes kalibrálására. Fizikai specifikációit tekintve az eszköz 40x81x115 mm-es és mindössze 115 grammot nyom. Az egér tehát igazi álomhardver, ehhez képest a bevezető ára is meglehetősen baráti. A szeptemberben érkező egér nem egész 70 eurót kóstál majd, és hazánkban is forgalomba kerül.

Lesben álló ragadozó

TERMÉK NEVE **GIGABYTE G1.SNIPER 2** GYÁRTÓ **GIGABYTE** WEB **HU.GIGABYTE.COM** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **100 000 FT**



A Gigabyte hirtelen, csendben, de könyörtelenül csapott le a csúcskategóriás PC-k tulajdonosaira új termékével, igaz, egy Sniper, azaz „mesterlövész" nevű alaplaptól nem is vártunk mást. A gyártó új szuperlapja azoknak

készült, akik nem szeretik a kompromisszumokat (mi több, megengedhetik a luxust), így mindent, amit csak lehet, belezsúfoltak ebbe az egy alkatrészbe. Az Intel Z68-as platformjára épült lap LGA-1555-ös tokozású CPU-k fogadására alkalmas, hátterében pedig a Sandy Bridge és Ivy Bridge processzorokkal egyaránt kompatibilis Ultra Durable 3 technológia áll. A modern lapkészletet persze hűteni kell, erre szolgál a látványos borda, mely roppant agresszív külsőt kölcsönöz az alaplapnak. Kapunk két PCI Express 2.0, két PCI és két PCI 3.0 foglalatot, természetesen CrossfireX SLI támogatással, valamint van itt LucidLogix Virtu és Intel Smart Response is – mindkét licenc csúcstechnológiát képvisel, előbbi a GPU-k virtualizációjára, utóbbi az SSD-k és HDD-k összevont adattároló rendszerré való átalakítására jó. A lapon négy DDR3, maximum 2133 MHz-es RAM-ok fogadására alkalmas foglalat kapott helyet, de kiemelendő az összesen tíz különféle SATA és a Creative CA20K2 7.1 csatornás HD hangvezérlője is. Az egyedüli negatívum, hogy mindezen jónak komoly ára van. A Sniper 2 nálunk még alig-alig kapható, de ahol van, ott nagyjából 130 000 forintot kérnek el érte, ez pedig várhatóan nem is csökken egy darabig. Kérdés persze, hogy a teljesítményőrülteken kívül kinek kéne...?

Az alma nem esett messze...

TERMÉK NEVE **IPHONE 4** GYÁRTÓ **APPLE**
WEB **WWW.IPHONEHUNGARY.HU**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **VÁLTOZÓ**

Az Apple vezeti az okostelefonok piacát, derült ki a legfrissebb elemzésekből. 19,1%-os piaci részesedése 20,3 millió iPhone leszállításának köszönhető az elmúlt negyedévben. Hiába, az Apple státusszimbólum lett, hatalmas az érdeklődés iránta, s ezt a kiváló marketing-szervezés jól ki is használta. A második egyébként a Samsung 16,2%-kal, míg a harmadik helyre a régóta bajban lévő Nokia került 15,7%-kal.

Kepler a jövőbe tekint

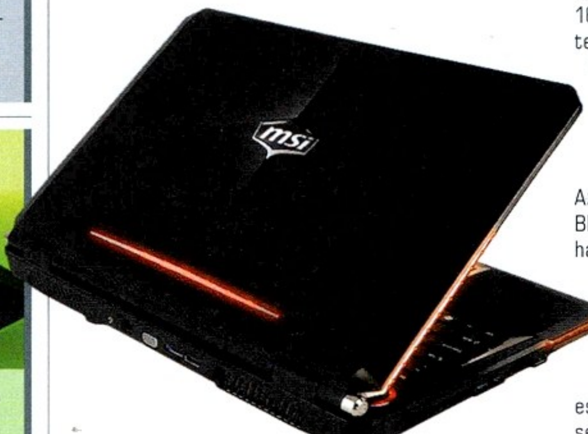
TERMÉK NEVE **NVIDIA KEPLER** GYÁRTÓ **NVIDIA**
WEB **WWW.NVIDIA.COM** MEGJELENÉS **2012**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az nVidia új videokártya családja, a Kepler architektúra jövőre debütál, noha a VGA óriáscég társalapítója, Chris Malachowsky pár nappal a cikk írása előtt igen érdekes nyilatkozatában azt állította, hogy az új chipek leszállítása még ebben az évben megkezdődhet. Egyből megindult hát a találgatások áradata, hogy vajon mikor várható az új kártyacsalád, de az nVidia azóta tiszta vizet öntött a pohárba: kizárólag a prototípusokat gyártják le idén, a bolti példányokra 2012-ig várnunk kell.

Helyezd az öledbe a játékos erőművedet

TERMÉK NEVE **MSI GT683DX** GYÁRTÓ **MSI** WEB **HU.MSI.COM** MEGJELENÉS **2011 Q3** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az MSI nagyon belehúzott az utóbbi időben, ha noteszekről van szó, hisz lassan nincs olyan hónap, hogy ne számolnánk be valamilyen újdonságáról. A most bejelentett GT683DX elnevezésű notebook például egy igen nagy teljesítményű, kifejezetten játékosok számára kifejlesztett gép.



A masinát egy 15'6 colos LED háttérvilágítású kijelzővel szerelték fel, melynek natív felbontása nem kevesebb, mint 1920x1080, azaz Full HD. A konfiguráció alapja az Intel Huron River platform, a processzor pedig egy négymagos, 2 GHz-en repesztő Intel Core i7-2630QM CPU, melynek erejét DDR3 1066, illetve 1333 MHz-es RAM-ok támogatják meg, legfeljebb 16 gigabájtnyian. Az impozáns felhozatalra az nVidia teszi fel a koronát egy GeForce 570M modellel, mely nem kevesebb, mint másfél gigabájt DDR5 memóriát tartalmaz. Háttértárból többféle kiszerelés is érkezik, van 750 és 500 GB-os HDD-s, valamint 120 GB-os SSD-s kiszerelés – kinek melyik tetszik.

Az alap optikai meghajtó egy DVD-író, de lesz Blu-rayes változat is, hátha maximalista valaki. A hardveres felszerelést tekintve persze sejthetjük, hogy a gyártó miért zárkózott el a várható ár közlésétől: valószínűleg félnek, hogy infarktust kapunk, és meg sem nézzük a masinát. A 395x267x55 mm-es méretű és 3,5 kiló súlyú notebook egyébként „nemsokára megjelenik", bár esélyes, hogy ez egy kora őszi premiert jelent. Kérdéses, mennyire bírja majd ezt a 9 cellás akkumulátor, ugyanis az üzemidő szintén titok...

„KITT, maradj a kocsiban!"

TERMÉK NEVE **I'MWATCH** GYÁRTÓ **BLUE SKY** WEB **WWW.IMWATCH.IT** MEGJELENÉS **2011** VÁRHATÓ ÁR **249 EURÓ**

A Knight Rider telefonos órája már rég nem sci-fi, androidos karóra viszont még nem volt – eddig. A Blue Sky új eszköze ugyanis pont ezt nyújtja, az I'mWatch egy Android 1.6-tal szerelt kiegészítő okostelefonokhoz. A készülék Bluetoothon át kapcsolódik mobilunkhoz és a kijelzőn mutatja, mi újság twitteren, facebookon, milyen az idő vagy épp ki van fent MSN-en... Minden csak a telepített applikációkon múlik. Kapacitása 4 GB, kijelzője mindössze 1,54 col, az Androidon túl pedig iOS-re is képes csatlakozni, sőt, ígérik a BlackBerry kiegészítőt is. Az I'mWatch várhatóan ősszel kerül forgalomba, viszont már elő lehet rendelni 249 euróért. Hát igen, az innováció tényleg határtalan.

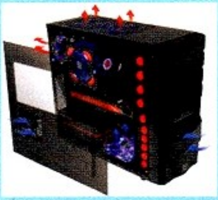
Megszépült a Dell Vostro

TERMÉK NEVE **DELL VOSTRO 131** GYÁRTÓ **DELL** WEB **WWW.DELL.COM**
MEGJELENÉS **MÁR KAPHATÓ** VÁRHATÓ ÁR **499 DOLLÁR**

A Dell Vostro széria legújabb, 131-es tagja nemcsak technikai fronton frissült, de külsejét tekintve is üdébb, mint hajdanán. Az Intel i3 és i5 processzorait használó masina egy Intel HD videovezérlővel életre keltett, 1366×768-as felbontású kijelzőt tudhat magáénak, valamint kapunk Sandy Bridge alapozást és USB 3.0-t is. A gép kicsit nagyobb lett, maximális vastagsága 21 mm, súlya pedig szintén gyarapodott, hisz az eddigi 1,59 kg helyett már 1,64 kg-ot nyom. A szigetekre osztott billentyűzet kényelmesebb lehet a megszokott változatnál, sőt, a gép eztán kilenc és fél órát is kibír intenzív használat mellett, feltéve, ha az alap 4 cellás és 44 Wh-s akkumulátor helyett az erősebb, 6 cellás és 65 Wh-s kiszerelést kérjük. A gép a gyártó oldalán már kapható, ára igen barátságos 499 dollár.

Új gamer ház a Thermaltake-től

TERMÉK NEVE **SPACECRAFT VF-I** GYÁRTÓ **THERMALTAKE**
WEB **WWW.THERMALTAKEUSA.COM** MEGJELENÉS **MÁR KAPHATÓ**
VÁRHATÓ ÁR **15.000 FT**



A Spacecraft VF-I nevű doboz méreteit tekintve a midi szabványhoz tartozik, azaz 462×216×485 mm-es és 6,1 kilogrammot nyom. Kívülről öt 5,25-ös meghajtót fogad, belülről pedig szintén öt 3,5-öst és egy 2,5-öst, melyek a kor szelleméhez híven szerszámok nélkül is beszerelhetőek. A ház micro ATX és ATX lapokat fogad, továbbá elérhető belőle USB 3.0-ás verzió is a kicsit olcsóbb USB 2.0-áson túl. Hűtés terén egy 12 cm-es, 1000 rpm-es, ledes megvilágítású ventillátort kapunk, mely mellé még öt másik hűtő szerelhető a tökéletes légáramlás biztosítása érdekében. Külsejét tekintve elég átlagos a Spacecraft, oldalt a megszokott plexifalban gyönyörködhetünk.

Az Apple kiütéssel győzött a Samsung ellen

TERMÉK NEVE **SAMSUNG GALAXY TAB 10.1** GYÁRTÓ **SAMSUNG** WEB **WWW.SAMSUNG.COM**

Az Apple és a Samsung már jó ideje háborúzik a tabletpiacon. Steve Jobs birodalma azt állítja, hogy a koreai gyártó ellopta az iPad dizájnját, valamint hogy a Galaxy Tab termékcsalád túlságosan is hasonlít az Apple hasonló eszközeire. Mivel a másik fél tagadja ezt, mi több, az Apple-re mutogat, mint szabadalmat sértő cégre, az ügy egy ideje bíróságon van. Bár az egész pereskedés inkább tűnhet műbalhénak, mint tényleges fenyegetésnek, a Samsung megütötte a bokáját, ugyanis az Apple a napokban hivatalosan is nyert a szabadalmi perben. A döntés értelmében a Samsungnak azonnal el kell távolítania a GalaxyPad 10.1-es táblagépeit az Európai Unió üzleteiből (ezt persze országonként el kell fogadni, igaz, ez csak formalitás), kivéve Hollandiát, s bár a gyártó élhet a fellebbezéssel, erre egy teljes hónapot várnia kell – ez pedig bőven elég idő ahhoz, hogy a Samsung helyrehozhatatlan károkat szenvedjen, az Apple pedig visszaszerezze fölényét. A Samsung persze megteheti, hogy az ítéletet figyelmen kívül hagyva tovább forgalmazza a gépet, ez esetben viszont minden jogsértésnél (tehát eladott tabletenként) 250 ezer eurós büntetést szabhatnak ki a gyártóra. Az Apple egyből fényes győzelmet kiáltott, a Samsung pedig még most is igyekszik jogi kiskaput találni, hátha kibújhat a súlyos döntés terhe alól. A helyzet viszont nem tűnik valami rózsásnak a koreaiak számára, szóval ha valaki talál még egy Galaxy Tabet valamelyik áruházban, gyorsan csapjon le rá, mert ki tudja, kapható lesz-e még valaha...

Vízhűtéses processzorok az AMD háza tájáról?

TERMÉK NEVE **AMD BULLDOZER** GYÁRTÓ **AMD** WEB **WWW.AMD.COM** MEGJELENÉS **2011. SZEPTEMBER VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Érdekes információk szivárogtak ki az AMD-től. A processzoróriás állítólag nem a megszokott ventilátorokkal, hanem komplett vízhűtéssel szállítja majd egyes nyolcmagos Bulldozer processzorait. Hogy mindegyiket, avagy csak a legdrágább modelleket, még nem tudni, lévén a vállalat a cikk írásának pillanatáig nem reagált a megkeresésekre. Az viszont biztosnak látszik, hogy a cég az Antec Kühler H2O 620 módosított hűtésrendszere mellett döntött, mely zárt felépítésű, tehát nem igényel cserét, kicsomagolása után pedig egyből felszerelhető és igen hatékony (a hivatalos közlemény szerint 20%-ot ver a hagyományos léghűtésre). A drasztikusnak tűnő lépés okai egyébként egyszerűek: a nyolc processzormag hőmérsékletének egészséges szinten tartása komoly feladat, az AMD pedig mindemellett szeretne tuningbarát maradni, ami ekkora teljesítménynél már nem oldható meg a klasszikus ventillátorokkal. Az ötlet tehát jó, és ha beválik, esélyes, hogy új trend lesz belőle a gyártóknál (az Intel is hasonló terveket szövöget). Aggasztó viszont, hogy az Antec vízi szörnyetege 60-70 dollárba kerül. A Bulldozer tehát simán lehet 300-400 dollár is, garantálva, hogy csak a legnagyobb fanatikusok ruháznak majd be az AMD pionírjába. A Bulldozerek egyébként késnek, mert az eddigi B0-ás és B1-es tesztmodellek nem voltak elég eredményesek. A B2-essel már minden rendben, a gyártás viszont sok időt igényel, szóval ősz előtt (legutóbb szeptember 19. volt a dátum) nem találkozhatunk az új CPU-generációval.

Tuningbarát óriás

TERMÉK NEVE **GV-R687UD-1GD 1.0 ÉS 2.0**
GYÁRTÓ **GIGABYTE** WEB **HU.GIGABYTE.COM**
MEGJELENÉS **2011. Q4** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Újabb videokártya-szörnyekkel jelentkezik a Gigabyte. Az AMD-ATI 6870-es kártyák 900 MHz-es GPU-val és 1 GB, 4200 MHz-en pörgő GDDR5 memóriával lettek felszerelve, kimenetből pedig minden van rajtuk, ami csak elképzelhető. Az 1.0-ás és 2.0-ás változatok különbsége mindössze abban áll, hogy utóbbi az Ultra Durable VGA+ technológiának hála jobban szereti a tuningot, szóval kicsivel drágább lehet az alapváltozatnál. Várható árat egyelőre nem tudunk, bár esélyes, hogy nem lesznek sokkal drágábbak a többi 6870-esnél. A kártyák valamikor ősszel kerülnek a boltokba, WindForce 3X hűtéssel szerelve.

GIGABYTE Z68XP-UD3-ISSD

A májusban debütált Z68-as chipset igazi adu ász, ugyanis nemcsak ügyesen hozza a korábbi H67-es és P67-es lapok előnyeit, de egy halom új lehetőséget is kínál, például az Intel Smart Response (ISR) nevű csodát. Az ISR röviden összefoglalva az a megoldás, ami az drága SSD-k gyorsaságát ötvözi a hagyományos, de olcsó merevlemezek tárkapacitásával, méghozzá úgy, hogy az SSD-t tulajdonképpen cache-memóriának használja. A gyorsulás abból ered, hogy a rendszer figyeli, mely alkalmazásokat illetve fájlokat használjuk elég gyakran ahhoz, hogy érdemes legyen őket a cache-ben, vagyis az SSD-n tartani, és néhány használat után a megfelelő helyre másolva a megfelelő állományokat azt vesszük észre, hogy ami eddig vánszorgott, az hirtelen szó szerint szárnyra kapott. A Gigabyte most tesztelt alaplapjának különlegessége, hogy eleve egy 20 GB méretű SSD-vel szerelve érkezik (na nem a szokásos merevlemez-szerű méretben, az Intel speciálisan erre a feladatra kifejlesztett, lapka méretű SLC SDD egysége az mSATA-csatlakozóhelyen lapít, a processzor és a 16x-os PCI Express kártyahely között). Önmagában ez még kevés lenne, hiszen az ISR bekapcsolása egy eleve telepített rendszernél sokszor olyan problémákba ütközik, amiket csak az operációs rendszer újratelepítésével tudunk megoldani. A Gigabyte azonban ezt is megoldja: az EZ Smart Response pár kattintással kiváltja a korábbi BIOS-ban turkálós, újratelepítős részeket. A tesztek során hamar kiderült, hogy a rövid tanulási időszak után a gyakran használt programok (illetve maga a bootolás) is számottevően, látványosan felgyorsultak, sőt, a játékok töltési ideje is észrevehetően felgyorsult. Tény azonban az is, hogy az ISR egy friss technológia, ami nagyjából ugyanakkora eséllyel válik pár év alatt általánossá, mint amekkorával elbukik fél év múlva. Tény, hogy működik, de az is tény, hogy az alaplap 60 000 forintja nagyot harap egy átlagos gamer konfig teljes árából. Ma igazán csak azoknak javasoljuk, akik ki tudnak adni ennyit egyetlen alkatrészért, a többiek reménykedjenek, hogy a holnap olcsó, mindennapos technológiájának szárnypróbálgatásait látjuk.

7.5

Eszköz
Alaplap
Info
hu.gigabyte.hu
Ár
kb. 60 000 Ft

GIGABYTE AIVIA M8600

Gamer egeret tesztelni annak ellenére érdekes, hogy az ember a mutató mozgatására használt szerkezetet általában csak addig csodálja, amíg rá nem teszi a kezét, az idő nagy részében ugyanis mindegy, hogy egy párezer forintos OEM vacak, vagy egy többtízezer forintos csúcspéldány van a tenyerünk alatt. A Gigabyte Avia M8600-as már külsőségeivel is arról próbálja meggyőzni a vásárlót, hogy a 18 000 forintnyi különbség igenis jogos: a henger alakú csomagolásából majdnem annyi mindent lehet kibányászni, mint gyerekkorom legendás túlélőkésének markolatából. Bár horgászzsinór és gyufa ezúttal nincs, akad néhány játékos szempontból hasznosabb cucc: 100 órányi játékidőt ígérő akkumulátorpáros (egyenként tehát 50 óra, az elemcsere elméletileg 2 másodperc, a valóságban ennél azért több a nehezen elérhető elemkiadó-gomb miatt), vagy az az USB-kábel, amivel egy pillanat alatt változtathatjuk addig wireless egerünket vezetékessé. A készlet főszereplője, az M8600-as meglehetősen fura szerzet, a tenyérbe illeszkedő eleme (magyarán a teteje) ugyanis nem a máshol megszokott, legömbölyített formavilágot követi, hanem egy éles perem választja el az eszköz jobb és a bal felét. Ez már első látásra sem adott sok bizakodásra okot, és a tesztek alatt hamar kiderült, hogy a használhatóság egyénfüggő: nekem kínkeserves pillanatokat hozott, de könnyen elképzelhető, hogy a hiba bennem, és nem a készülékben van. Főleg azért nem szabad lemondani a Gigabyte felső kategóriás gamer egeréről, mert amúgy minden szempontból felér a versenytársakkal: a gombok száma és elhelyezése, a makrózhatóság vagy a tömegeloszlás szinte tökéletes, a beépített 27 színű LED könnyen felismerhetővé teszi, hogy épp melyik beállítás az aktív (5 különböző profilt menthetünk el az egér 32 KB-os memóriájában). Azonban mielőtt bárki megveszi, mindenképpen menjen el egy boltba, tapogassa meg az M8600-at, és ha nem zavarja, hogy az Andok hegyvonulata van az egér közepén, vegye meg azonnal.

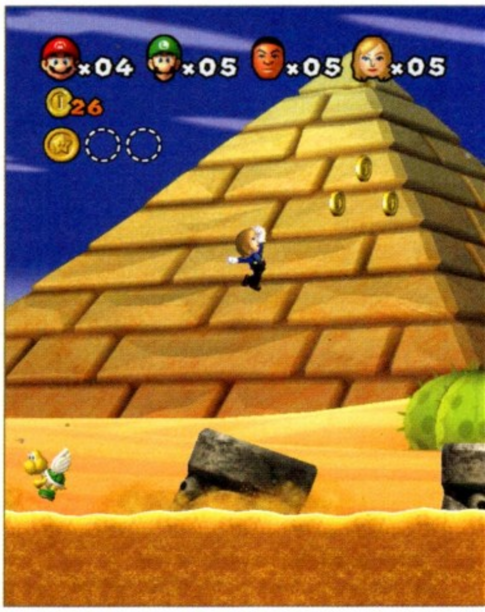
8.5

Eszköz
Egér
Info
hu.gigabyte.hu
Ár
kb. 20 000 Ft

A pofás csomagolás belsejében igazi kincseket talál a vastag pénztárcájú vásárló

Wii U ABC

Az E3-as bejelentések legnagyobb hardveres durranásai közé tartozott, hogy a Nintendo végre előállt a pletyka szintjén hónapok óta lebegtetett Wii-utóddal, a Wii U-val. Az alábbi, abc-rendbe szedett kisokossal minden olyan kérdéskört érintünk, ami felmerülhet a japán konzolokra nyitott játékosokban.



Ár

Az egyik legfontosabb kérdés természetesen az, hogy végül mennyit kell leszurkolnunk a konzolért. Egyelőre nagyon megy a ködösítés, de egy biztos: a 3D sikertelenségéből mindenképp tanulnia kell a japán gyárnak, és már elsőre olyan árat kell hozniuk, ami ráveszi az embereket, hogy vegyenek egyet abból a konzolból, amelyhez hasonló teljesítményű már valószínűleg van otthon.

Bejelentés

Már idén áprilisban felkapta a szél a pletykákat, hogy az E3-on bemutatják a Wii utódját, és valóban: a befektetőknek és a sajtónak tett ígéretek után Los Angelesben tényleg a világ elé tárták, hol tart most a fejlesztés. A fogadtatás meglehetősen vegyes, mert bár a készülékben megvan a Nintendo-cuccokban megszokott plusz, a 3D tulajdonképpeni bukása után érthető módon kisebb az előzetes lelkesedés.

CPU

Bár a konzolok vásárlói számára legtöbbször mindegy, hogy milyen processzor dolgozik a gépben, van pár érdekesség. Egy kis számmisztika: a japán gyárnál szeretik megfelezni időnként a gyártástechnológiában használt sávszélességet – a Wii Broadway kódjelű processzorának 90 nanométeres csíkjai pont a GameCube-ban használt, 180 nm-es Gekko felét használják. Az új gép egyelőre közelebbről meg nem nevezett (de valószínűleg a nagygépes Watsonmagon alapuló) szíve 45 nm-es technológiával készül, és ami ennél is fontosabb, végre a „magok száma" rubrikában is elmozdulunk az 1 darabról. Mellékesen ejtsünk szót arról, miért is éri meg a hardvergyártóknak a konzolalkatrészek gyártása: a Gamecube és a Wii után most a Wii U-hoz is az IBM szállítja a CPU-kat, márpedig ez jócskán százmillió feletti darabszámot jelent

Dimenziók

A 3D előretörésével a konkrét bejelentés előtt sokan gondolták, hogy a Nintendo sem tudja kihagyni a ma már szinte kötelező lépést, de szerencsére a japánok nem teszik meg azt a szívességet a hardverfronton durva lépéselőnyben lévő konkurenciának, hogy a valóban használható ötletek helyett a három dimenzió erőltetésére pazarolják az idejüket. A lényeg: maradunk a megszokott mederben, vagy ahogy Iwata Satoru, a Nintendo elnöke fogalmazott, „ha egy olyan megjelenítőre csatlakoztatjuk a Wii U-t, ami önmagában is képes a 3D-megjelenítésre, akkor lesz 3D, de a cég elsősorban nem erre koncentrál".

Érintésérzékelés

Az egyik legérdekesebb ötlet az új kontroller (de azt részleteiben lásd a K betűnél), illetve annak is érintés-érzékeny képernyője. Furcsa, hogy az aktuális multitouch trenddel szembe megy a Nintendo, és megmarad a singletouch érzékelésnél (magyarán nem a ma szinte kötelező, több ujjat egyszerre érzékelni és kezelni tudó rendszer lesz, mint ahogy azt az okostelefonokban, vagy a Sony új kézikonzoljában, a Vitában láthatjuk, hanem a régi notebookok tapipadjánál megszokott egyujjas).

Formaterv

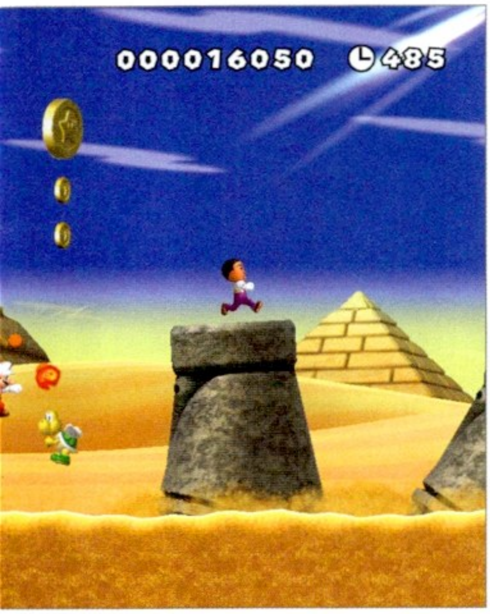
Első ránézésre a Wii U külseje nem változott sokat. A méretei – 45 mm magas x 165 mm széles x 255 mm hosszú – szinte milliméterre megegyeznek a Wii-nél mérhetőkkel, egyedül hosszában nyúlt meg kicsit, 40 mm-t a gép, de ez a megjelenésig bőven változhat. A színek tekintetében a fehér-szürke-kék hármas itt is uralkodónak tűnik, és úgy általában elmondható, hogy a Wii U még az újszerű, lekerekített formavilággal sem lesz a nappali dísze, főleg azért, mert könnyen elveszik majd a manapság megszokott set-top-box – DVD-lejátszó – HTPC-erdőben.

Generáció

Talán okoz egy kis zavart a Nintendo és a másik két nagy konzolgyártó, a Sony és a Microsoft közti lépéskülönbség, de szögezzük le – a Wii U 2012-es megjelenésével két dolog biztosan nem jön el: a maják jósolta világvége és a konzolok generációváltása, legalábbis az utóbbi biztosan. Az alkalmazott hardverelemek és az ezekből eredő teljesítmény ugyan egyes nyilatkozatok szerint meghaladja majd az X360 és a PS3 jelenlegi erejét, de ez önmagában még kevés. Fogalmazzunk úgy, hogy a Nintendo generációt vált, a konzolipar egyelőre nem.

Grafika

Az eddigi információk alapján a Wii U grafikájáért az RV770-es kódjelű, DX10-képes Radeon GPU lesz felelős, ami PC-s szemmel nézve azért annyira nem erős, de ha azt vesszük, hogy mi van az Xbox 360-ban vagy a PS 3-ban, akkor azt kell mondjuk: elméletileg az



Külsőleg sima ráncfelvarrás, azonban a belső teljesen megújul: a gyengécske előd után a Wii U belép a HD felbontásra képes asztali konzolok előkelő társaságába. Többmagos IBM processzor, DirectX-képes Radeon NV770-es videokártya, ráadásképp pedig 25GB adat tárolására képes lemezek – ezt a teljesítményt már nem lehet elintézni egy legyintéssel.

sem lehetetlen, hogy a Wii U szebb megjelenítésre lesz képes, mint a másik két, korábban toronymagasan erősebb gép. Az „elméletileg" szó persze nagyon fontos, hiszen pont a Sony és a Microsoft konzoljának rendszeres összehasonlítása bizonyítja, hogy csak azért, mert eltérő technológiával és számítási teljesítménnyel rendelkeznek, még nem biztos, hogy a képernyőn látható végeredmény is különbözni fog. Az E3-on látottak alapján elmondható, hogy míg a Wii és a Wii U közti különbség döbbenetes, a másik két aktuális generációs konzolhoz képest a differencia nem jelentős.

Hardver

Bár CPU- és GPU-fronton nagy előrelépés várható, a Wii U örökli a Wii puritán megoldásait. Marad az SD kártyával bővíthető rendszermemória, a kevés USB-port. A gépen található csatlakozók bővülnek valamelyest, a HD minőségű grafika okán megszaporodnak a különböző nagyfelbontású adattovábbítást szolgáló portok (a legfontosabb: lesz HDMI), de hangok terén sem kell kétségbe esni: pontos bejelentés még nincs, csak annyit tudunk, hogy hatcsatornás hangeszköz lesz a gépben. A Wii képes volt a Dolby® Pro Logic II előállítására (bár kötve hiszem, hogy ezt sokan ki is használták volna), viszont az első képek alapján az optikai hangkimenet egyelőre hiányzik a Wii U hátlapjáról. Ennél sokkal érdekesebb, hogy RJ-45-ös csatlakozót sem látni, vagyis nagyon úgy tűnik, hogy az internetet csak vezeték nélküli kapcsolódással érjük majd el.

Játékok

Van egy alapszabály, amit a konzolgyártók néha elfelejtenek. Lehet akármilyen zseniális konzolod a piacon, ha nem adsz mellé széles választékban normális játékokat, megsütheted az egészet vacsorára. Az E3-as bejelentéskor kiderült, hogy a Nintendo ezúttal nagy figyelmet fordít majd a third party játékokra, vagyis arra, hogy ne csak házon belüli csapatok fejlesszenek a konzolra, de a többi nagy kiadó, mint például az EA, a Ubisoft vagy épp a Take Two is igyekezzen minél több, lehetőség szerint exkluzív címmel ellátni a Wii U-t. Furcsa viszont, hogy nagyon kevés saját címről tudunk, márpedig a Nintendo konzolján mindig is a megszokott, saját termékek futottak jól – persze sok idő van még hátra a 2012 áprilisáig, bőven ráérnek bejelenteni a nagyágyúkat.

Kontroller

Próbálok óvatosan fogalmazni, hiszen én a 3DS-ben is a csodát láttam, és lám, mégis épp befürdik vele a Nintendo. A lényeg, hogy az új, 6,2 hüvelykes miniképernyővel ellátott kontrollerben ugyanúgy megcsillan a zsenialitás, mint a Wii-ben vagy épp a 3DS-ben, a kérdés, hogy ezúttal mihez kezdenek vele. Önmagában az, hogy a tévén játszott játék bármikor folytatható a kontrolleren, remek ötlet, de azért senki nem fog új konzolt venni, hogy játszhasson tovább, ha apa a meccset nézné inkább a nappaliban Kirby bukdácsolása helyett. A kis képernyő alternatív felhasználási lehetőségei azonban végtelenek – lehet belőle fegyver, távcső, billentyűzet, számtalan gomb elhelyezésére is alkalmas (csak a saját ötletem, de vajon mennyi idő lenne átportolni rá valamelyik sikeresebb MMO-t?), és ha minden kötél szakad, hát lehet rajta videotelefonálni is. Fontos megemlíteni, hogy bár nem látszik elsőre, de a Wii U irányítója mindent tud, amit a Wii kontrollere tudott: van benne mozgásérzékelő, giroszkóp.

AZ EDDIG BEJELENTETT VAGY PLETYKÁLT JÁTÉKOK

BEJELENTETT
Pikmin 3 • Smash Bros. • Lego City Stories • Darksiders II • Ninja Gaiden: Razor's Edge • Batman: Arkham City • New Ubisoft FPS IP • New Ubisoft multi-sports family IP • Ghost Recon Online • Assassin's Creed • Rabbids • Killer Freaks From Outer Space

PLETYKÁLT
Aliens: Colonial Marines • Dirt • Metro Last Light • Tekken • FIFA • Battlefield • Madden NFL

TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK
BioShock *(Ken Levine tartott egy beszédet a Nintendo konferenciáján)* • Zelda HD *(E3-as demo volt)* • New Super Mario Bros. Mii *(E3-as demo volt)*

AZ E3-ON KIÁLLÍTOTT, ZÁRT AJTÓS DEMÓK
Chase Mii • Shield Pose • Zelda HD • New Super Mario Bros. Mii • Battle Mii

Kompatibilitás

Egyelőre az biztos, hogy a Wii-s játékokat lejátssza majd a Wii U, és az is valószínű, hogy a Gamecube-os kompatibilitástól búcsút kell vennünk – valljuk be, ez azért keveseknek okoz majd komoly gondot.

Lemezformátum

Sok a sötét folt, a bejelentéskor arról volt szó, hogy a Wii-s DVD-lemezek lejátszása mellett az új játékok egy speciális, 25 GB tárhellyel rendelkező, 12 cm átmérőjű, tehát szokványos DVD formátumú lemezen érkeznek majd.

Megjelenés

2012. április előtt biztosan nem, de valószínűleg sokkal később sem. Igazából nem lehet tudni, mikor készül váltani a Sony vagy a Microsoft, de a Nintendónak sietnie kell, ha ki akarja használni ezt az időt.

Nintendo

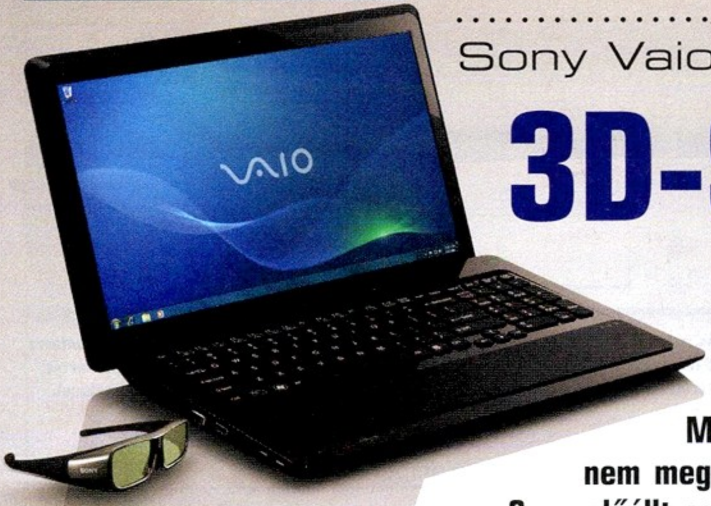
A cég részvényei a közelmúltban nagyot zuhantak, a 3DS sikertelensége miatt hosszú évek után először idő előtti árcsökkentést kellett bejelenteniük – egyszóval ráfér a cégre egy a Wii sikerét idéző áttörés. Ahogy eddig, úgy most sem a hardveren múlik majd a dolog.

Siker

Azt megjósolni, hogy mi lesz a Wii U sorsa a megjelenéskor, őrültség lenne, azonban azt leírni, hogy mit lépett a piac a bejelentés hatására, egészen egyszerű: a Nintendo részvényei laza 10%-os esés után a 2006-ban látott szintre zuhantak vissza. Az elemzők nem bíznak a Wii U-ban, a világ nagyon nem az asztali- és kézikonzolok ilyetén furcsa házassága felé halad, és egy első ránézésre bonyolult és drága kontroller (amiből – nem mellesleg – hiányzik az előd újítása) nem biztos, hogy sikerre van ítélve az okostelefonok és a netes játékok idejében. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a Wii U-t már a megjelenés előtt temetni kell, csak a Nintendónak nagyon oda kell figyelnie a marketingre és a megjelenéskor választható játékok minőségére.

Wii

A nagy előd sikerét nehéz lesz túlszárnyalni, mert a Wii jókor volt jó helyen. A Nintendo 2006-ban kiadott konzolja hatalmas mennyiségű új játékost szívott be, azonban erre a mutatványra a puszta marketing már nem lesz képes. A különlegességre éhes vásárlókat már megvezették a Wii-vel (felmérések szerint a majd 90 millió eladott Wii 41%-a a csábító játékok hiánya miatt egyszerű porfogóvá degradálódott az évek során), és az sem segített, hogy a nagy csinnadrattával bevezetett Kinect sem kapja meg a megfelelő játékokat – a japánoknak nagyot kell villantaniuk a sikerhez, és ez egyelőre várat magára.

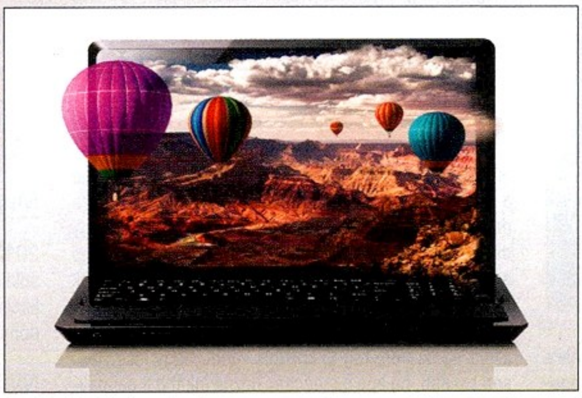


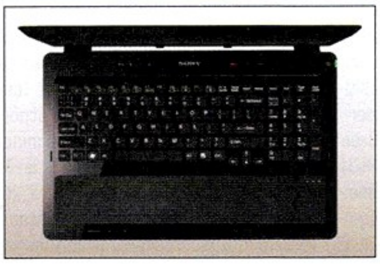
Sony Vaio F 3D

3D-S ÉLMÉNYEK AZ ÖLEDBEN

Manapság már lassan a 2D is 3D, így különösebben nem meglepő, hogy a 3D-s technológia egyik élharcosa, a Sony előállt egy térhatású megjelenítésre képes notebookkal. A kérdés csak az, hogy szükség van-e egy ilyen házasságra?

A gépet kicsomagolva, kézbe véve az ember önkéntelenül meglepődik kicsit, ugyanis manapság már szinte minden a méretek minimalizálásáról és a dizájnról szól, s ehhez képest a 3D-s Sony Vaio F egy drabális, és finoman szólva is érdekes kivitelezésű darab, amelynek már a 3,1 kg-os súlya is bőven tekintélyt parancsoló. Akárcsak a technikai specifikációi, amelyek még egy játékos szívét is képesek megdobogtatni. Intel Core i7-es processzor, 8 GB RAM, 640 GB-os (habár kissé lassúcska) Toshiba merevlemez, egy 1 GB memóriával felszerelt Nvidia GeForce GT540M, amit egy 16"-os, 1920x1080-as Full HD felbontásra képes, LED-es háttérvilágítású, matt képernyő egészít ki. Ezen konfiguráció láttán az ember elégedetten füttyent egyet, és akkor még meg sem említettük, hogy a gép a mellé csomagolt szemüveg közreműködésével térhatásúvá is varázsolhatjuk a különböző tartalmainkat (képek, filmek, játékok).





A klaviatúra teljes kialakítású, tehát numerikus billentyűzetet is találhatunk rajta, továbbá a gombok háttérvilágítást is kaptak.

A HARMADIK DIMENZIÓ

Az élmény persze nem folyamatosan 3D-s, ezt a funkciót egy külön gombbal tudjuk aktiválni, de a térhatás csak akkor fog működni, ha megfelelő szoftveres támogatással rendelkezünk a háttérben. Szerencsére a Sony a képek és a filmek esetében előre telepített megoldásokkal segíti a 3D-s látványban való elmerülést, a játékok terén pedig az nVidia 3D Vision gondoskodik arról, hogy igazi térélményben legyen részünk.

A SONY NOTEBOOKJA ÁLTAL BIZTOSÍTOTT 3D-S ÉLMÉNY TÖBB, MINT MEGGYŐZŐ, AZONBAN A TÉRÉLMÉNYT GARANTÁLÓ TECHNIKAI HÁTTERET MEG IS KELL FIZETNI

MŰSZAKI PARAMÉTEREK ÉS SZOFTVEREK

- 16"-os LED kijelző, maximum 1920x1080-as felbontással
- 2 GHz Intel Core i7 (2630QM) processzor
- 8 GB DDR3 SDRAM
- 640 GB HDD
- Nvidia GeForce Gt540M videokártya (1 GB)
- 802.11n-es wifi/Bluetooth 3.0
- Blu-Ray meghajtó
- 1 db USB 2.0/2 db USB 3.0
- 4 in 1 kártyaolvasó
- LAN/VGA/HDMI kimenet
- 1.3 megapixel HD webcam (1280x 1024 px)
- 3 óra üzemidő
- Méret: 3,4-4,5 cm magas, 39,8 cm széles, 27,1 cm mély
- Tömeg: 3,1 kg
- Vaio Gate, Adobe Photoshop Elements 9, Adobe Premiere Elements 9, Media Gallery, Vaio Media Plus, Vaio Care, McAffe vírusirtó, Norton Online BackUp, MS Office Starter 2010

A PUDING PRÓBÁJA...

A 3D-s technológiák egyre nagyobb térnyerésével az otthoni „fogyasztásra" szánt médiahordozók területén (Blu-Ray) is megjelentek a térhatású változatok, amelyek tökéletesen kiélvezhetőek a Vaio F-en, és az élmény a maga nemében döbbenetes: mind a képminőség, mind a mélységélesség és a térhatás területén – a 16"-os képernyőn megtekintett filmek helyenként simán rávertek a valódi 3D-ben forgatott (tehát nem csak a konvertált) mozikra is. Persze akkor sincs baj, ha nem kívánunk súlyos ezreket Blu-Ray filmekre költeni, ugyanis megfelelő minőségű (minimum full HD) videofile-ok esetében a gép az előre telepített szoftverek segítségével képes a 3D-be konvertálásra, igaz ebben az esetben a kapott képpel kapcsolatban kompromisszumkészebbeknek kell lennünk. Számunkra persze a filmeknél sokkal fontosabb, hogy mi a helyzet a játékokkal. Szerencsére egyre több (főleg AAA-kategóriájú) program támogatja a sztereoszkópikus kijelzőket, azonban akkor sincs baj, ha az aktuális kedvencünk nem rész ennek a csoportnak, ugyanis a Sony az nVidia 3D Visionnel hozta össze a saját 3D-s megoldását, ami azt jelenti, hogy a gépünk tényleg bármilyen játékot képes átkonvertálni 3D-be, és ehhez nem kell mást tennünk, mint megnyomni a klaviatúra felett helyett kapott speciális 3D-s gombot. A felkonvertált programoknál a látvány elsőre ugyan nem feltétlenül lesz meggyőző, azonban ilyenkor nem szabad elkeseredni, csupán az nVidia saját illesztőprogramját kell elővenni, és addig állítgatni, amíg a szemnek kellemes hatást el nem érjük – ez a megoldás persze a filmekhez hasonlóan nem lesz tökéletes, azonban a sima és térhatású kép „élménye" közti különbség így is jelentős.

Az eleve 3D-s támogatással érkező játékok (BF:BC2, Batman: Arkham Asylum, MoH 2010, stb.) esetében viszont már kalibrálásra sincs szükség, ott a látvány már alapból lehengerlő, a karakterek/autók tökéletesen elválnak a környezetüktől, a tárgyak valódi térérzetet, az egymástól eltérő síkok pedig valódi mélységet kapnak. A térhatás ereje és újdonsága pedig valóban hatással van a játékélményre, pozitív értelemben, olyannyira, hogy még az alapvetően kényelmetlen (gombelemmel működő és külön bekapcsoló-gombbal rendelkező) szemüveget is elviseljük miatta.

A FEKETE LEVES

Az ölbe vehető (de legalábbis az asztalra helyezhető) 3D tehát működik, sőt, még plusz szintekkel is képes növelni a szórakozásunkat. Ennek azonban ára van, méghozzá jelentős, ugyanis a 3D-s Vaio F nagyjából 600 000 forintért vihető haza. A térhatású játék, film- és képnézegetés igazán forradalmi dolog, azonban az ehhez szükséges technikai feltételeket meg is kell fizetni. Amennyiben számít a minőség, és mindennél fontosabb, hogy az elérhető legjobb technika szolgálja ki a szórakozási igényeidet, akkor a Sony Vaio F jó választás, minden más esetben akad árbarátabb alternatíva.

Samsung LT23A750

TETSZETŐSEN TALÁNYOS

Lassan számolni kéne, hogy mekkora helyet foglalnak el a háromdimenziós megjelenítéssel foglalkozó cikkek a Guruban – hatalmas varázsszó mostanában a 3D, és bár PC-n is többféle megoldással találkoztunk már, a Samsung aktuális monitorja az egész szerkesztőséget összerántotta a teszt idejére.

A térhatású extrákkal is kiegészített eszközről nehéz megmondani, hogy pontosan mi is: tévének túl kicsi, monitornak meg túl sok bemenettel rendelkezik. Egyezzünk ki abban, hogy a 23 hüvelykes képátmérő egyértelműen kevés ahhoz, hogy egy átlagos nappali központját alkossa a LT23A750, viszont ha valaki olyan megjelenítőt keres, ami a PC-jén kívül még számos egyéb bemenet jelét is kezelni tudja, akkor ne lapozzon tovább, lenne itt egy jelölt.

A kicsomagoláskor először a furcsa kialakítású állványra lettem figyelmes, ami a monitorhoz illően sokoldalú: amellett, hogy kiválóan megtartja az amúgy nem túl nehéz szerkezetet (a jó súlyozás a Guru szerkesztőségében a sok „ú, ezt nézd meg, Chris / Bate" felszólalással bevezetett ide-oda forgatás miatt fontos szempont), helyet biztosít az érintésérzékeny kezelőgomboknak. Ez utóbbi megoldás nagy pozitívuma az LT23A750-nek, és bár nyilván kevesen vesznek ez alapján monitort, de azért időnként nagyon tudtam örülni, hogy a sötétben nem kellett a csuklómat kitekerve tapogatnom a káva környékét, hanem könnyedén módosíthattam a beállításokat a háttérvilágítással megtámogatott felületen. A milliónyi csatoló – 2 USB, 2 HDMI, egy komponens és egy antennabemenet, LAN-port, hogy a fontosabbakat említsem – továbbra is a TV-s oldalt erősítik, bár manapság már a PC mellett sem feltétlenül csak egy eszköz áll, így jó tudni, hogy ha szeretnénk, hű PC-nk mellé egy konzolt is feldughatunk. A megjelenítő egész jól boldogul az USB-portba dugott tartalmakkal, a három tesztfilmnél még a felirat is működött (bár az egyik valamiért picit csúszott).

CSILLÁM

A monitort bekapcsolva egyvalami azonnal feltűnt mindannyiunknak: a hétköznapokban megszokott, gyenge minőségű TN-paneles kijelzőinkhez képest a tesztalany LED-es háttérvilágítású képe hihetetlenül gazdag, éles és csábító, főleg, ha sikeresen bekalibráljuk a fényerőt és a kontrasztot (bár a gyári beállításokkal is jól járunk). A kapott minőség az általunk tesztelt felhasználási módok mindegyikéhez jól illett, ugyanolyan kellemes képet kaptunk 1080p-s filmek lejátszása közben, mint amennyire kényelmes látványt nyújt a szövegszerkesztő most, a cikk begépelésekor. A 3D varázslatnak két módja van a játékok tekintetében. Egyrészt telepíthetjük a monitorhoz kapott szoftvert, ami a gépünkön lévő, támogatott játékokat a helyes beállításokkal indítja el (jó tudni: meglehetősen bika konfiguráció kell ahhoz, hogy folyamatos képet kapjunk 3D-s képregény helyett). A másik megoldás a 3D feliratú gomb a monitor talpán: az eszköz ilyenkor minden tőle telhetőt megtesz azért, hogy a megjelenített tartalom „kiemelkedjen" a síkból – sajnos játékok esetében elég kevés sikerrel, és a filmeknél is csak annyival jobb a helyzet, hogy ott legalább nem lesz kettős látáshoz hasonló az élmény (a képélesség megmarad, csak közben a mélység sem változik). A háromdimenziós megjelenítés igazából akkor kap életre, ha hálózatra dugva a monitort aktiváljuk a SmartTV funkciókat, és letöltünk néhány 3D-s videót, minden más esetben vegyes élményt nyújt a technológia.

MINŐSÉGI, SOKOLDALÚ 3D-KÉPES MONITOR REMEK LEHETŐSÉGEKKEL, ENNEK MEGFELELŐ ÁRRAL – ÉS SAJNOS NÉHÁNY BOSSZANTÓ HIBÁVAL

Hogy ne csak dicsérjem a tesztalanyt, elmondom a legnagyobb problémát, ami a tesztelés alatt jelentkezett: a megjelenítő paneljének glossy, vagyis csillogó felületkezelése, mint mindenhol máshol, ahol alkalmazzák, itt is visszaütött. Alapvetően hozzátesz a látott kép minőségéhez, de abban a pillanatban, hogy a helyiségben egy kósza fénysugár is van rajtunk és a monitoron kívül, máris megmutatkozik, hogy miért tiltja az ENSZ külön felhívásban az ilyesmit (jó, még nem, de pár év, és fogja, majd meglátjátok). Hihetetlenül zavaró, amikor a képen nem csak az van, amit a számítógép kirajzol, de az is, ami kívülről jön, magyarán ami visszatükröződik a környező tárgyakból. Amíg a monitoron a világos dolgok vannak túlsúlyban (például böngészés vagy szövegszerkesztés közben), nincs probléma, de a játékok általában sötétebb színvilága mellett a következőket láttam magam előtt: én és a hátam mögötti fák az utca túloldaláról; én és mindazok, akik körülöttem állnak; én, a pólóm tökéletesen kivehető mintázata, a fák az utca túloldaláról, illetve mindazok, akik körülöttem állnak. Egy kisebb, kifejezetten a játékra kialakított dolgozó- vagy gyerekszobában még megoldható a külső fényforrások árnyékolása, azonban ugyanezek kiszűrése már egy kisebb nappaliban is lehetetlen feladat.

A másik probléma nem ennyire komoly, és lehet csak én nem értem, de kicsit olyan, mintha a Samsung sem tudta volna eldönteni, kinek is szánja ezt az eszközt. A sokoldalú felhasználhatóság csak egy dolog, 23"-os képátmérővel kevesen használják majd ezt tévének, viszont ha monitor, akkor meg minek bele a sok SmartTV-s extra (senki nem fogja az amúgy PC-re kötött monitor saját Twitter- vagy Facebook-kliensét használni). A 3D-s lehetőség a (támogatott) játékokban jól működik ugyan, de az biztos, hogy csak kevesen játszanak majd így végig akár csak egyetlen délutánt is, a lejátszott filmek esetében pedig igazából nincs számottevő változás a két- és háromdimenziós kép között. A legnagyobb talány azonban a fogyasztói ár: 130 000 forint ekkora tudásért és ilyen képminőségért (120 Hz-en és Full HD-ban) nagyjából elfogadható, de ennyiért pillanatnyilag igazi monitornagyágyúkat lehet venni – igaz, azokban se SmartTV, se 3D.

RÉSZLETEK

- **23"-os LED kijelző, maximum 1920x1080-as felbontással**
- **120 Hz-es képfrissítés**
- **Fényerő: 250 cd/m²**
- **Átlagos válaszidő: 3ms**
- **Betekintési szög: 170° / 160°**
- **3D megjelenítés**
- **Be-és kimenetek: Audio kimenet, komponens, kompozit, digitális audio kimenet, Dvi audio bemenet, Ethernet (LAN), fülhallgató kimenet, 2 HDMI, 1 PC audio bemenet, 1 antenna bemenet, 2 USB port, CI Slot, Scart**
- **Átlagos fogyasztás: 60 W**

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

YOUTUBE HIBA

Abban szeretném a segítséget kérni, hogy amikor YouTube-os videókat nézek és kinagyítom őket, csak fekete lesz a kép, de a hang továbbra is megy. Ilyenkor mit lehet tenni?

Mostanában sokunkkal fordult elő hasonló probléma, de a megoldást mindig más jelentette. Érdemes kipróbálni egy másik böngészőt, esetleg az Adobe Flash plugint is frissíteni, de nem ritkán a videokártya driver upgrade is megoldotta a dolgokat. Remélem, valamelyik segít neked is. Meglepő, hogy az elmúlt időszakban egyre több gond adódik a flash videókkal. A böngészők közül érdemes először a Google Chrome-ot kipróbálnod (ha még nem használod), mert az beépítve tartalmazza már a szóban forgó kiegészítőt.

PC UPGRADE

Lassan elérkezik egy kis fejlesztéshez a gépem. Szeretnék tanácsot kérni, hogy mi a véleményetek a tervemről.
Jelenlegi konfigom:

AMD Phenom X4 9550@2,5GHz, CM Hyper 212+, Kingston 3GB RAM, Asus M2N68-AM, WD Caviar Blue 320GB.

Mennyiért érné meg eladni? Amit kiszemeltem: Intel Core i5 2500K, Corsair A70, Asus P8Z68, Seagate Barracuda 7200.12 1Tb. Memóriát nem tudok választani. Van pár ötletem: 2x2Gb Corsair Vengeance 2000MHz, G.Skill Ripjaws-X 2×2Gb 2133MHz, A-DATA Gaming Series 2×2Gb 2000Mhz. Szerinted mi lenne a legjobb? Jah és a VGA-m GTX460, azt nem szeretném cserélni. Előre is köszönöm a választ!

HŰ OLVASÓTOK: ÁLMOS

Az általad kiszemelt géppel semmi gond nem lesz, ami a memóriát illeti, csak akkor érdemes 1600 MHz-nél gyorsabbat venni, ha tuningolni szeretnél, sőt akkor is csak abban az esetben, ha nem 10-20%-ban gondolkodsz, hanem minimum 30-40-ben. Ellenkező esetben nem éri meg a 2 GHz feletti RAM a felárat. Abban viszont egyet értek, hogy ha felesleges is, akkor is most érdemes bevásárolni ezekből a modulokból, mert innentől már csak felfelé mehetnek az árak. A régi gépedért igazság szerint annyit fogsz kapni, amennyiért megveszik. Nyilván abszolút értékben mérve a sebessége még ma is elfogadható, de a tudat alatt sokakban ott bujkál, hogy ez mégis csak egy több éves architektúra. Ha mondanom kellene egy irányárat, az nagyjából 35-40 ezer forint lenne, ennél többet szerintem nem nagyon fogsz kapni a jelenlegi portékáidért.

GÉPFEJLESZTÉS

Új gépet szeretnék venni, amin úgy legalább közepes beállításon fusson minden (nagy álom lenne, hogy a Diablo III is). Én erre gondoltam:

Processzor: AMD Athlon II X3 450 3,3Ghz
Videókártya: Ati Radeon HD 5670 1GB
Memória: kingmax-4gb-ddr3-1333mhz-dual-channel-kit-2×2gb
Alaplap: Gigabyte-ga-ma78lmt-us2h-am3amd-760gsb710-4xddr3ma

Látom, a keret nagyon szűkös, úgyhogy nem is nagyon van mozgástered. A hárommagos Athlon II helyett én inkább vagy egy kifutó Core i3-mat próbálnék meg belesuvasztani a gépbe (akár használtan is), vagy inkább egy kétmagos Phenom II-t választanék helyette – játékok szempontjából ezekkel jobban jársz. A videokártya kérdés elég egyszerű, hiszen a HD5670 közelében nincs értelmes alternatíva, 5-6 ezer forinttal drágábban kezdődnek a HD6750-ek, de pont annyival gyorsabbak, mint amennyivel többe kerülnek (sőt), így ár/érték arányuk nem jobb. Bár nem tudom, a minden mit takar leveledben, de a ma népszerű játékok meglátásom szerint magasabb gépigénnyel rendelkeznek, mint amilyennel a Diablo III fog. Egy HD6750-nel én biztos nem aggódnék, de elképzelhető, hogy a HD5670-nel is szerencséd lehet majd. Amennyiben az Intel platformot választod, igyekezz H55-ös lapkakészlettel szerelt lapot választani. Ha nem tuningolsz, akkor nyugodtan megveheted a legolcsóbbak egyikét is.

GÉPVÁSÁRLÁS

Egy elég gyakori kérdéssel fordulok hozzád: egy új számítógépet szeretnék venni 140000 Ft-ból, kifejezetten játékra. A videokártya terén egy ATI Radeon HD6850-re gondoltam, proci téren meg intel corei5-re, szeretnék egy 1t-os merevlemezt és ddr3-as ram-ot. A hangkártya nyugodtan lehet integrált, úgy tudom, az is teljesen korrekt hangzást biztosít. TV tunerkártya, USB3.0-ás csatlakozás meg ehhez hasonló extrák nem szükségesek. Remélem, mihamarabb tudsz válaszolni, mert még a nyári szünetben szeretnék az új gépemen játszani. Ja, és természetesen videokártya és proci téren is kíváncsi vagyok a véleményedre.

ÜDVÖZLETTEL: MISI

Ha játékra kellene gépet vennem és hosszabb távban gondolkodnék, én is Core i5-öt és HD6800-as Radeont vásárolnék magamnak. Processzorból szerintem most az i5-2500 éri meg a legjobban (ha tuningolni szeretnél, akkor értelem szerűen a 2500K), de jelen pillanatban a kétmagos Core i3-mak is szinte ugyanazt a sebességet hozzák játékok alatt, mint a drágább, de négymagos i5-ök. Egy ideje már várunk arra, hogy ez a tendencia a többszálúság kihasználásával változzon, de úgy néz ki, hogy a folyamat lassabb, mint vártuk. Videokártya tekintetében én inkább HD6870-et vennék, hiszen alig pár ezer forinttal drágább csak a HD6850-nél (40 vs. 45) és sebességben bőven van annyi eltérés a két kártya között. Megfontolandó továbbá a kifutóként szintén ebben az árkategóriában lévő HD5870, amely mindkettőnél gyorsabb egy kicsit. 1 TB-os merevlemezt – ha nem muszáj – én már nem vennék. Annyira pofátlanul olcsók most mind a memóriák, mind a mágneses adattárolók, hogy inkább túltervezném mindkettőt és előre gondolkodnék (ez a gyakorlatban egy 2 TB-os Western Digital Green-t és 8 GB RAM-ot jelent 2×4-es kiszerelésben). Core i5 mellé, ha nem akarsz

tuningolni, akkor bőven megteszi egy mezei 1600 MHz-es változat is, nem kell semmi hókuszpókusz. Ha viszont a túlhajtás mellett döntesz, akkor érdemes lehet egy 1800-1866-os kitet beszerezni. Alaplapból csak abban az esetben vegyél P65-ös, illetve Z68-as lapkakészlettel szereltet, ha tuningolsz, egyébként nyugodtan válassz egyet az olcsó H65-ösök közül. Tápegységből a szokásos Corsair CX, illetve GX széria ajánlható a Coolermaster Silent Pro-jával egyetemben.

ÚJ KONFIG KÉRDÉS

Az lenne a kérdésem, hogy egy új gépet szeretnék venni magamnak körülbelül 100 ezerből, de már kicsit így is túlléptem a keretet, tehát én 110 ezer forint környékén állítottam magamnak össze egy konfigurációt, ami a következő:

Alaplap: Gigabyte GA-PA65-UD3 (Sata III, USB 3.0, ez akkor, ha intel procit veszek), Asus M4A87TD/USB3 (USB 3.0, SATA III, ez akkor, ha AMD-s procit veszek)
Processzor: AMD Phenom II x4 955, vagy Core i3-2100
Videokártya: Asus ENGTS450 DC/DI/1GD5 - GTS450 1GB
HDD: WD Caviar Blue 1TB WD10EALX (SATA III)
Ház: XDL Happy-27R
Táp: Chieftec-iARENA GPA-500S 500W
RAM: Kingston DDR3 1333MHz 4GB Kit CL9 KVR1333D3N9K2/4G (2×2 gb dd3 1333)

Mi a véleményed erről a konfigról, lehet-e jobbat venni ilyen áron, vagy olcsóbban, vagy van-e valami olyan dolog benne, ami fölösleges vagy lehetne-e rajta spórolni?

Na, most nem tudom, hogy ha játszani akarok, a 4 magos phenom, vagy a 2 magos core i3?
A másik pedig az, hogy egy barátom kérdezi, hogy meg lehet-e csinálni, vagy alaplap-függő-e, hogy a sandy bridge-s inteles integrált videokártyát össze lehet-e vonni (mint az SLI, vagy a CrossFire) a pci express-es videokártyával?

A válaszodat előre is nagyon köszönöm, nem muszáj betenni az újságba, de jó lenne, ha válaszolnál:

HŰ OLVASÓTOK: CSABA

Először is gyorsan válaszolnék a barátodnak. Jelenleg csak az Intel Z68-as lapkakészlettel szerelt alaplapok képesek az ún. Virtu technológiával arra, hogy üresjáratban a processzorban lévő HD Graphics videokártyát használja a rendszer, míg játékok alatt a PCI-Express foglalatban lévőt. Ez Radeonokkal és GeForce-okkal is működik, de még viszonylag gyerekcipőben jár. Ami sokkal ígéretesebb az az NVIDIA Synergy néven ismert technológiája, amely az év vége felé debütálhat és lényegében a notebookoknál már bizonyított Optimus asztali megfelelője – ezt viszont Radeonokkal nem lehet majd kihasználni. Ami az általad összeállított gépet illeti, én a GTS450 helyett inkább egy Radeon HD6750-et vennék, hiszen gyakorlatilag egy árban mozognak és összességében az utóbbi gyorsabb, ha nem is sokkal. Mondanám, hogy a SATA III-mas merevlemez halál felesleges, de a SATA II-esek se igazán olcsóbbak ma már, így ezzel a cserével semmit nem nyernél, max akkor, ha csakis emiatt ragaszkodsz a SATA III-mas alaplapokhoz, mert ott lehet még egy 5-6 ezer forintot spórolni, igaz, valószínűleg az USB 3.0-át is elveszted vele. Ha hosszú távra tervezel (minimum másfél év), akkor én egyik technológiáról se mondanék le a helyedben. A két platform közül csábítóbb lehet az AMD-s, de én mégis inkább az Intel Core i3-mat választanám, nem csak a fogyasztása, de az általánosan jobb teljesítménye miatt is.

GÉPFEJLESZTÉS (VGA UPGRADE)

Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a meglévő gépembe (ASUS P5B alaplap, Intel Core 2 Duo E8500 3,06 GHz, 4GB DDR2 Kingston RAM, Chieftec CTG-500-80P Tápegység, Gigabyte 9800 GT 1 GB GDDR 3) fejlesztésként érdemes-e a meglévő VGA helyére egy Nvidia GTX 560, vagy 570 kártyára befektetni. Vagy érdemesebb lecserélnem a teljes gépet. Főleg játékra használom és szeretném végre élvezni a DX11 látványvilágát is. A jelenlegi konfigommal nincs semmi bajom, a mostanában megjelent játékokat rezzenéstelenül futtatja élvezhető látvánnyal. Viszont szeretnék játszani a BF3-al illetve a NFS: The Run-nal, ezekhez viszont már nem biztos, hogy elég a mostani VGA. Ha mégis komolyabb update szükséges a GTX 560 mellé, tudnátok ajánlani nekem egy megfelelő „csomagot" (proci, alaplap, RAM) amely kiszolgálja a VGA-t. Nem akarok százezreket elkölteni, mert nem vagyok megszállott gépfejlesztő, beérem egy átlagos géppel, amin stabilan futnak a játékok közepesen magas, esetleg magasabb részletességgel 1680×1050-es felbontáson élsimítás nélkül (nekem valahogy nem szimpatikus az élsimítás, sokszor be sem kapcsolom). Ha mindenképp nagyobb beruházásra van szükség, akkor olyan 140-150 000 Ft lenne a keret (VGA, alaplap, processzor, RAM) Válaszotokat előre is köszönöm.
Ui.: Intel és Nvidia párti vagyok.

Ha elégedett vagy a mostani géppeddel, akkor semmi értelme komolyabb pénzt beleölni a projektbe. A processzorod szerintem még jó ideig elegendő lesz a játékok normális futtatásához, a 9800GT viszont tényleg csak a modernkori középmezőny legaljához hasonlítható (a GTS 450 és a HD6750 például már picit gyorsabb nála, ezek pedig 22-24 ezer forintos videokártyák). Én amondó vagyok, hogy elég lenne ennek az egy alkatrésznek a cseréje annál is inkább, mert a platform fejlesztéshez tényleg mindent (alaplap, processzor, memória) ki kéne hajigálni a gépből, ráadásul ahhoz, hogy értelme legyen az egésznek, kellően erős CPU-t is kell választani, ami véleményem szerint a Core i5-2400-nál kezdődik (40 ezer forint). A 9800GT helyére én egy most kifutó Radeon HD5870-et vagy egy friss HD6950-et vennék. NVIDIA vonalon jelenleg a GTX 560Ti-n kívül nem nagyon van olyan modell, amelyet nyugodt szívvel tudnék ajánlani ebben a szegmensben.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

ÚJ LAPTOP

Egy új laptopot szeretnék venni, amin elindulna az assain's creed 1 vagy az arma2, cod6, nfs: shift és a The Sims 3. A videokártya lehetőleg legyen Geforce. A grafikájának örülnék, ha 2 GB ram vagy annál több lenne. Örülnék, ha a proceszor úgy kb intel core i3 2.8ghz és úgy kb 320gb hdd lenne, de lehet több is. Az akkumulátor lehetne kb 3 órás? A költségvetésem 100 000-130 000. Válaszodat előre is köszönöm. Antal

Gondolom számodra is nyilvánvaló, hogy ezeket az igényeket notebook fronton elég nehéz kielégíteni, pláne ebben az árkategóriában. Természetesen egyetlen esélyed az operációs rendszer nélkül szállított gépeknél lesz, ezek közül is két igazán jó vétel van, ha a specifikációkat nézzük. Az egyik az Acer Aspire 5552G-N854G50MN, amely hárommagos AMD Phenom II processzorral, Mobility Radeon HD5650-nel és egy 500 GB-os merevlemezzel rendelkezik. A középkategóriás videokártya, illetve az életképes processzor miatt ez a masina kifejezetten jó választás, ha tényleg a játék az elsődleges szempont, az ára nagyjából 135 ezer forint. A másik megfontolandó vétel szintén házon belül keresendő, az Aspire 5742G-3384G75MN 2.53 GHz-es Core i3-380M CPU-val és egy, a Radeonnál valamivel gyengébb GeForce GT 520M videokártyával bír, merevlemeze pedig 750 GB-os. Bár a processzor ennél a gépnél az erősebb és a rendszer fogyasztása (ezáltal az akkumulátoros üzemidő) is itt a kecsegtetőbb, ha tisztán játékra kell a gép, akkor én mégis a másikat ajánlanám. Ha az üzemidő tényleg nagyon fontos, akkor a Core i3-mas verzió lesz a barátod. A legjobb üzletet viszont kétség kívül a Packard Bell EasyNote TK81-gyel kötheted, hiszen 139 ezer forintos vételárában egy négymagos Phenom II és egy Mobility Radeon HD 6650 (gyakorlatilag ugyanaz, mint a HD5650) mellé befért egy 640 GB-os merevlemez és egy Windows 7 Home Premium operációs rendszer is!

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ránk ijesztett alaposan az élet, de bebizonyosodott, amit eddig csak sejtettünk: az emberiség – természetesen jórészt a videojátékoknak köszönhetően – készen várja a zombi-apokalipszist, vagyis a történéseknek azt a fordulatát, amikor agyatlan hordák mászkálnak majd fel-alá a városokban, és mindent elpusztítanak, amit csak elérnek. Ez egyelőre még nem volt meg, de Londonban megtartották a főpróbát: egy, a lapzárta idején még tisztázatlan gyilkosságot (a rendőrök lelőttek egy 29 éves férfit) követően elszabadult a pokol, és a Levrov leadásának pillanatában még nem teljesen biztos, hogy az első három nap eseményei után nem folytatódnak a fosztogatások annak ellenére, hogy 16 000 rendőrt vezényeltek az utcákra. Ezt a bizonytalanságot érzi a lakosság is, és biztos, ami biztos alapon megkezdték a felkészülést a harcra: az Amazon.co.uk internetes áruház adatai alapján 24 óra alatt megnegyvenszereződött a baseball-ütőkre, tonfákra és viperákra leadott rendelések száma.

PÓKPARA

Helló, Miguel!

Egy igen érdekes, ámbár furcsa tényt szeretnék eléd - és a kedves olvasók elé - tárni: nem tudom, te észrevetted-e, de idén nyáron eszméletlenül kevés szúnyog repked körülöttünk, szinte egy sem. Emlékszem, tavaly decemberben újra kellett festeni a falat, mert több szúnyognak a bele volt szétkenve rajta, mint egy átlagos Ken Follett könyvben a lapok száma; pedig azok sincsenek magányosan. Ezzel ellentétben idén még egyetlenegy szúnyog sem zavarta meg álmomat, nem zümmögött a fülemnél és hozott ki pár másodperc alatt a sodromból az idegesítő hangjával. Meg szeretném kérdezni, esetleg nálatok is hasonló-e a helyzet, mint itt Vác külvárosában, vagy csak én keltettem-e általános félelmet a vámpír lady-k körében a tavalyi mészárlásaimmal.

Most nem felvágásból, de közvetlenül egy erdő mellett van a ház, ahol élek, a Dunaparttól nagyjából 150 méterre, és a helyzet ugyanaz, mint Vácon: szúnyog egy szál se. Mármint az idegesítő vérszívó fajta, az a nagyon nagy, amire a szüleim mindig csak azt mondták, hogy „miért félsz, hát nem bánt", tudjátok, a madárpók méretű szúnyogok, na, azok vannak, a macskáim hetente levadásznak egyet.

Egyébként üröm az örömben, hogy a szúnyogok számával fordítottan arányosan változott a pókok száma (magyarul marha sokan lettek hirtelenjében), mind a lakásban, mind szabadlevegőn. Ezzel csak egyetlenegy baj van, hogy undorodom a pókoktól (ellenben a négy éves unokatestvéremmel, aki imádja őket - a partvis végével bökdösni); pont emiatt fogtam a tollam, és beirkáltam a naptárban, hogy mikor kell beiktatni a havi pókirtásokat. Másik kérdésem az lenne, hogy a pókok szintén csak Vácon éltek-e intenzívebb házaséletet, vagy Pesten is hasonló mennyiségű nyolclábú áldás mászkál. Mindössze ennyi lenne az, ami érdekelne, kérlek, tájékoztass a budapesti rovarviszonyokról, hadd tudjam meg, hogy én vagyok-e csak így megáldva (!) a pókoktól (és megvédve a szúnyogoktól), vagy vannak-e sorstársaim is szerte a világban.

Végül megemlíteném, hogy örülök, hogy a kiadótok Magyarországról való kivándorlása nem befolyásolt titeket negatív irányba, és még annyit szeretnék mondani, hogy véleményem szerint... Szent ég, mi az isten mászik a KEZEMEN???

Remélem, nem raboltam el túl sok idődet. Sok szerencsét az e havi levrovhoz is, hű olvasótok.

PUSZTÍTÓ

Hát azt, hogy Pesten mi van, nem tudom (azt meg, hogy mi mászik a kezeden, végképp nem, de ha az én döntésem számít, akkor nagylelkű leszek: Charilze Theron), mert én oda csak dolgozni járok, és olyankor csak ritkán állok meg pókügyek miatt (az ember a munkahelyén mégsem áll neki sikítozva rohangálni, hogy „ÚRISTEN! PÓK! PÓÓÓK!"), de tény, hogy otthon rekordméretű példányok vannak, hehe, pókból is. Amúgy rokonlelkek vagyunk, betegesen rettegek a nyolclábúaktól (hm, valójában mindentől, aminek négynél több lába van), viszont soha nem ölöm meg őket: egy üvegpoharat borítok a lebukott szerencsétlenekre, alájuk nyúlok egy vékony papírral, majd felfordítom a poharat – így elméletileg nem tudnak kimászni, én meg nyugodtan kivihetem őket az utca túloldalára az erdőbe (nyugodtan ám egy fenét, durva hányinger környékez és ráz a hideg).

VÁLASZOK

Hello Miguel!

Örömmel vettem a Ti hivatalos megerősítéseteket is a PC Guru be nem zárását illetően. Tudtam, hogy nem lesz itt gond – akárhogy is temették a magazint még volt cikkíróitok is, mély nosztalgiázások keretei közt – lévén anno 2008-ban már átestetek egy kiadóváltáson.

Viszont lenne pár kérdésem ezzel kapcsolatban:

1. Ezek szerint most Csongor helyett Bate lett a felelős szerkesztő aki korbácsol titeket lapleadás előtt? Amennyiben így lett sok sikert és türelmet kívánok neki hozzátok és a magazinhoz is. Bár szerintem lényegében már egy ideje ő ott a főszerkesztő.

A béke és nyugalom érdekében most csak annyit válaszolnék, hogy igen, szerintünk is.

2. A kiadóváltás nyomdaváltást is jelent? Lesz változás lapszámot, illetve méretet, reklámok mennyiségét illetően?

Bár ez alapvetően nem törvényszerű, de igen, volt nyomdaváltás is, visszamentünk oda, ahol az eggyel ezelőtti váltás előtt voltunk, de ebből szerintem az olvasók nem nyomdász része sokat nem vesz észre. Abban bízunk, hogy sikerül megint elérni, hogy az előfizetők nagyobb része egy nappal az utcai megjelenés előtt kapja meg a lapot, ez talán szemet szúr majd egyeseknek. Reklámok terén nagyon remélem, hogy lesz változás, mert tudom, hogy a világ más véleményen van, de nem olyan nagy baj azért, ha néha van egy-két (vagy akár sokkal-sokkal több, tömegekben mérhető) hirdető.

Bár ezekre a kérdésekre 18-án választ is kapok, hiszen a magazin fellapozása és

az impresszum gyors átfutása után valószínűleg ezen kérdéseimre már választ is kaptam. De az is lehet, hogy egy hosszabb cikk keretein belül tájékoztattatok minket. Ezekre a kérdésekre viszont nem biztos hogy választ kapok egy átolvasás után:
3. Van rá esély hogy a magazin visszanyerje eredeti – 120 oldal körüli – terjedelmét, illetve 4 heti megjelenési modeljét?

Esély van, mi azon dolgozunk, hogy ez így legyen, de ez nem ígéret. Ha visszaállunk, úgyis mindenki észreveszi.

4. A kiadó váltással a teljes játékok minősége is változni fog? Csak mert eddig erre az utóbbi időben ritkán volt panasz. És még a „rivális magazin fanjai" is elismerik hogy a hűn szeretett újságuknál a PC Guru sokkalta de színvonalasabb teljes játék mellékleteket garantál.

Nem tervezzük, hogy alább adjuk a színvonalat, sőt, ha lehet, még durvulunk. Viszont az továbbra is szabály, hogy nem mondjuk meg, mi a következő játék – próbálunk tanulni a múlt hibáiból.

5. Van rá esély, hogy visszatér a régi Live a DVD mellékletre? Játéktesztekkel, elbeszélgetésekkel és külvilággal? Csak hogy Chris ne unatkozzon, miközben a Battlefield 3 megjelenéséig hátralévő perceket számollgatja. Amivel természetesen semmi gond nincs, a teaser trailer óta nekem is 170 a pulzusom! Csak így tovább, még 19 évet a magazinnak! Minimum!

Az utolsó kérdésre már meg is kaptad a választ, bár elbeszélgetés nem nagyon van a lemezen, de Külvilág filmajánlókkal, könyveekkel és képregényekkel igen, sőt, az ex-munkahelyünkön is végigvezetem a nézőket, amit már régóta sokan kértek, szóval hosszú évek után kivételesen érdemes betenni a DVD-t a meghajtóba. (Tehetsz ám egy szívességet, Miguel... – Chris)

MALKO

¿DONDE ESTA EL ZAPATERIA?

Buenos Dias Señor Miguel!

Mi mint a mexikói (ejtsd: mehikói) lótolvajok vezetői, Handromed José Maximiliano de Juarez és Sancho Halapiño Hernandez tiszteletünk jeléül küldetünk 25 telivér musztángot a legszebb (lopott) ménesünkből a magyar ivócimborák részére. A levelet figyelmeztetés képpen küldöm, hogy a küldemény inasomtól, az ugyancsak spanyol, négynevű és félmeszemű Juan Pablo Alvaro Corteztől fog érkezni egy (szintén el- és kirabolt) postakocsival.
Hogy miért küldetünk lovakat? Tiszteletünket valamint elismerésünket szeretnénk kifejezni azért, hogy lassan két számjegyű éve szórakoztattok minket, külföldi (és tényleg külföldi) olvasókat is. Ugyan nem ez az egyetlen magyar számítógépes játékokkal foglalkozó magazin amit (kézbe) vehetünk, de messzemenőleg a legjobb. Őszintén megrémültünk amikor a PC Guru bezárásáról szóló pletykák lábra kaptak. De annál nagyobb öröm (kalapdobálás, levegőbe lövöldözés és italozás) volt amikor kiderült, hogy a hír csupán kacsa (de a jó kövér fajtából). Tisztelettel:

HANDROMED JOSÉ MAXIMILIANO DE JUAREZ ÉS SANCHO HALAPIÑO HERNANDEZ

No, hát a hírek igen lassan érnek el a messzi Mehikóba, mert lassan tíz éve, hogy két számjegyű éves a Guru, és jövőre ugyan maradunk kétszámjegyűek, viszont kettessel kezdünk majd, de a lényeg, hogy a leveledből kitűnik, mennyi közös is van a mexikói és a magyar nép kultúrájában. Mert hiszed vagy nem, bár kalapokat nem dobáltunk, lövöldözni is csak visszafogottan, a hatályos jogszabályoknak megfelelően lövöldöztünk, na de az italozás, hát az megvolt. Sok emlékem nincs is a dologról, lépjünk tovább, köszi.

HOGYAN KÉSZÜL

Helló Miguel!

Szenvedek a PC Guru hiányától!
Már két hete oda-vissza olvasom az össze régebbi PC Guru újságot! Miguel, én amúgy azt nem igazán értem hogy a taplókat miért kell berakni az újságba? Például az előző számban a „Gyufás Gyereket", azelőtt meg voltak a „Megdöbbentő levelek". Ezek szerintem csak a normális levelek elől veszik el a helyet!
Amúgy te mi alapján választod ki azt hogy mely levelek kerülnek a levrovba?
Másik kérdés: nem csinálnátok szavazást a Facebook-on, hogy kinek ki a kedvenc szerkesztője? Üdv:

ÁDÁM

Ui: Miguel, ha lesz szavazás a kedvenc szerkesztőről és beraksz a Levrovba, ígérem, rád szavazok! :-)

Na akkor, most kiderül, hogy kerülnek levelek a levrovba. Egyrészt ugye van a te leveled, a vesztegetés iskolapéldája, hiszen az utóiratból jól kitűnik, hogy mit is keres itt a fenti pár sor, ugye. Az általad említett levelek egyébként a „mindenki jó valamire, ha másra nem, hát elrettentő példának" kategóriában versenyeznek, és kicsit javít a közérzetemen, ha abból a fájdalomból, amit én érzek ezen üzenetek elolvasása kapcsán, kicsit átadhatok a világnak. Jelezném amúgy, hogy korántsem ezek a legrosszabbak, kaptam már olyan cifrát is, hogy ihajj, de azt mégsem tehetem be ide, drága mulatság, ha a genfi egyezmény tilalma alatt álló írásokat közlök le egy országos folyóiratban.

(Folytatás a következő oldalon)

HÓNAP LEVELE

Kedves Miguel és PC Guru!

Személy szerint nem vagyok a magazin vásárlója – mivel barátomhoz megjelenés napján hozza a postás (már amikor hozza), így van olyan rendes, hogy nem dugja el előlem – csak az online felületeken vagyok jelen, de azért a „halálhíretek" felröppenésekor elszomorodtam kicsit. A párom, mivel már eléggé régóta veszi a lapot, igencsak letargiába esett. **(Nagyon helyes! Mondanom sem kell, mi is. – M)** Na jó ez túlzás, de nem érintette jól a dolog, mivel annyi változás történt az elmúlt hónapokban, hogy ez a „kis apróság" csak hab volt a tortán; érettségi, szakvizsga stb... ami, bár jól hangzik, azzal jár, hogy az elmúlt 5 évünket hátrahagyjuk; más város, más közeg, más oktatási forma – mármint most már az órákat előadásnak fogják hívni. Végül is teljesen mindegy, hogy nevezik azt, amire az ember nem jár be. Na és persze új törzshely keresése! **(Már épp mondani akartam, hogy pite dolgok ezek, de valóban, az új törzshely kiválasztása kényes, kínokkal és csalódásokkal teli procedúra. - M)** A változás jó dolog, szokták mondani, de a jóból is megárt a sok. Így nagyon örülünk, hogy legalább nálatok nem változik semmi, hiszen ki ne olvasna szívesen Chris tollából a következő Battlefieldről? (Hát, ha nem lesz jó, akkor az EA nem teszi ki az ablakba az értékelést... – Chris) És ennek örömére most már csomagolhattok nekünk a magazin mellé egy nagyon jó teljes játék mellékletet, legyen miért kitúrnom barátomat a gép elől!

Mozerka

Nem tudom, hogy a Duke Nukem Foreverért kitúrod-e a barátodat a gép elől, de küldök pár pólót is, hogy legyen mit letépni egymásról... Őőő... Zombitámadás esetén (atyaég, majdnem valami erotikus került az újságba, hogy aztán tiltakozó levelekkel legyen tele a következő Levrov...). Sok szerencsét amúgy nektek, és a saját tapasztalataim alapján nem kell félni a költözéstől: egy a háromhoz az esélye, hogy normális szomszédjaitok lesznekenekem tíz év és három költözés kellett ahhoz, hogy ez bejöjjön. És nem, csak azért mert most is (vélhetően, bár a mai liberális értékrend szerint nevelet fiataloknál már a fene se' tudja) egy lány nyert, nem igaz az, hogy minden levelet beküldő, nem hímnemű létforma automatikusan a hónap levele lesz. Lehetne, de nem lesz, kivéve persze a megfelelően dokumentált és / vagy pénzzel jól megtámogatott eseteket, ugye.

KÁRTYAVETÉS

Szia, Miguel!

Én arról a jelenségről szeretnék írni ami a Guru hasábjain volt megfigyelhető az elmúlt években. Sajnos nem vagyok otthon, de egy erős példával tudok élni. Anno 2007-ben azt írtátok a Witcherről, pontosabban annak kártyáiról, hogy rendkívül ízléses, meg tök jó ez a megoldás, de a második rész bemutatóiban illetve ha jól emlékszem a tesztben is ez a vélemény úgy változott meg, hogy „rossz" ez a megoldás meg hímsoviniszta stb. Ez önmagában nem zavar, csak mivel elvileg ez az egész szerkesztőség véleménye, ezért jó lenne ha megindokolnátok. Egy másik kérdés Darthssal kapcsolatos. Még ott dolgozik, vagy nem? Ha igen miért nem ír cikket, vagy az online felület szerkesztése ennyire lefoglalja? A harmadik téma, hogy lehetne egy wargame-mel foglalkozó írás is a külvilágban hiszen nem áll távol tőletek annyira. Az újság egyre jobb, az új írók is. Remélem beraksz.

DEETRONE

Bemásolom ide, hogy mit írtam annak idején:

„Geralt kalandjai során majd egy tucat nővel kerülhet közelebbi kapcsolatba, és a sikeres hódításokért jutalom jár: egyrészt ugye neki, ez egyértelmű, másrészt a játékosnak, ízlésesen megfestett, erotikus kártyácskák képében, melyeket a naplóban a megfelelő karakter leírásában megjelenő piros szívre kattintva újra és újra megcsodálhatunk, hogy jobban menjen az idő egy szörnnyel teli barlangban."

Elismerem, négy évvel ezelőtt nem tartottam annyira furának a dolgot, főleg önmagában nem, de a Witcher 2 szemlélete és kivitelezése inkább felel meg a mai igényeimnek, mint régi, kártyás megoldás – amúgy talán kitűnik, hogy eredetileg sem tartottam sokra a kártyák gyűjtését és visszanézegetését, csak annyit mondtam, hogy ízlésesen vannak megfestve – ezt speciel tartom ma is. Darths 2010. decembere óta nem tagja már a szerkesztőségnek, ő és a Motor-presse úgy látták jónak, ha külön-külön bandukolnak tovább az élet rögös országútján. A wargame szóval egy kicsit bajban voltam, de aztán rájöttem, hogy talán a wargamingre, mint társasjátékra gondolsz. Abban igazad van, hogy az újság profiljától nem áll nagyon messze a dolog, de a szerkesztőktől igen. Bate-től és tőlem egész biztosan, Chrisből kinézem, hogy képes órákon át görnyedni Orklandia hegy- és vízrajza felett, mindenféle távmérőkkel, táblázatokkal és dobókockákkal felszerelkezve. Na, ha majd egyszer látom így, lefényképezem, és istenuccse kiteszem a Facebookra.

DUKE NUKEM FOREVER

Kedves Miguel!

Egy meglehetősen furcsa dolgot szeretnék kérdezni tőled. A Duke Nukem Forever-ről lenne szó (a kérdésem nem csak erre a játékra vonatkozik),bővebben arról, hogy miért is jelent meg.Konkrétan a minőségére gondolok, mert ugyan én nem játszottam vele, de a testvérem kipróbálta és megállapította, hogy az az egy-, egy és fél óra után amit eltöltött vele semmit nem készteti arra, hogy folytassa. Nem szeretném sorolni a hibáit (sokáig tartana), úgyhogy a kérdésem nagyjából az, hogy ha egy a játék ilyen minőségű akkor, miért adják ki? Azért mert ha már így is úgy is rossz játék lesz akkor legalább keressenek egy kis pénzt azoktól akik már tizennégy éve várják és kilencven százalék, hogy megveszik? Válaszodat előre is köszönöm:

BÁLINT

Te, őszinte leszek, fogalmam sincs. Illetve dehogynincs, pontosan tudom a miérteket, pénz, pénz, és... Lássuk csak, talán pénz? De nyilván nem erre gondoltál. Én is sokat gondolkoztam (volt rá időm, amíg teszteltem a DNF-et), de nem igazán jutottam semmire. Azt tudom, hogy én azért haragszom a kiadóra, mert hatalmas felelősségük volt a játékkal kapcsolatban. Ahogy azt a teszt végi értékelődobozban is írtam, én nem vártam sokat Duke-tól, csak azt, hogy mutassa meg azoknak, akik szerint az elmúlt 15 év alatt ellaposodott a videojátékok világa, hogy nincs igazuk, 2011-ben lehet csak igazán olyanra elkészíteni egy FPS-t, amilyen az eredeti DN 3D akart lenni 1996-ban. Ehelyett mi történt? Kiadtak egy játékot, ami maximum erős elégséges jegyet kaphat, vagy – ha máshonnan nézem – jól megmutatja, milyennek NEM szabad lenni egy FPS-nek manapság. Szóval, hogy a kérdésedre válaszoljak: fogalmam sincs, mi szükség volt erre. A kérdés amúgy jó, csak a levél címzettje és a megszólítás nem stimmel: én a helyedben újraküldeném, és úgy kezdeném „Dear Randy, WTF?"

MAJDNEM VÉGJÁTÉK

Sziasztok

Már elég rég óta gondolkozok rajta, hogy újra írnom kellene egy levelet(pár éve már írtam), de eddig nem nagyon tudtam magam rászánni. Ebben két dolog változtatott, az első hogy Hancu az IDDQD-n leközölte, hogy bezár a PC Guru, mivel veszteséges a magazin; valamint láttam a facebook-on a nyereményjátékot.

Mikor meghallottam a hírt, hogy valószínű vége a magazinnak egyszerűen nem akartam elhinni, egyből szét is néztem a PGO fórumán, de nem találtam semmi infót. Persze érthető, hogy a kiadó nem enged kiszivárogni semmi információt. Az utóbbi hónapokban látszott, hogy vannak gondok. Ugye csökkent a magazin oldalszáma, volt ez az egy hónapos kihagyás is. Persze értem én , hogy a kiadónak nem éri meg a ráfizetés. A válság miatt alapjáraton csökkent az olvasók száma, valamint sokan hangoztatták, hogy a magazin rossz irányba halad, a GS sokkal jobb. Szerintem sokan át is pártoltak, bár ezt csak azok tudják, akik rendelkeznek a megfelelő statisztikákkal. Én nem értek velük egyet, szerintem sokkal kiforrottabb, komolyabb lett a magazin az elmúlt időszakban.

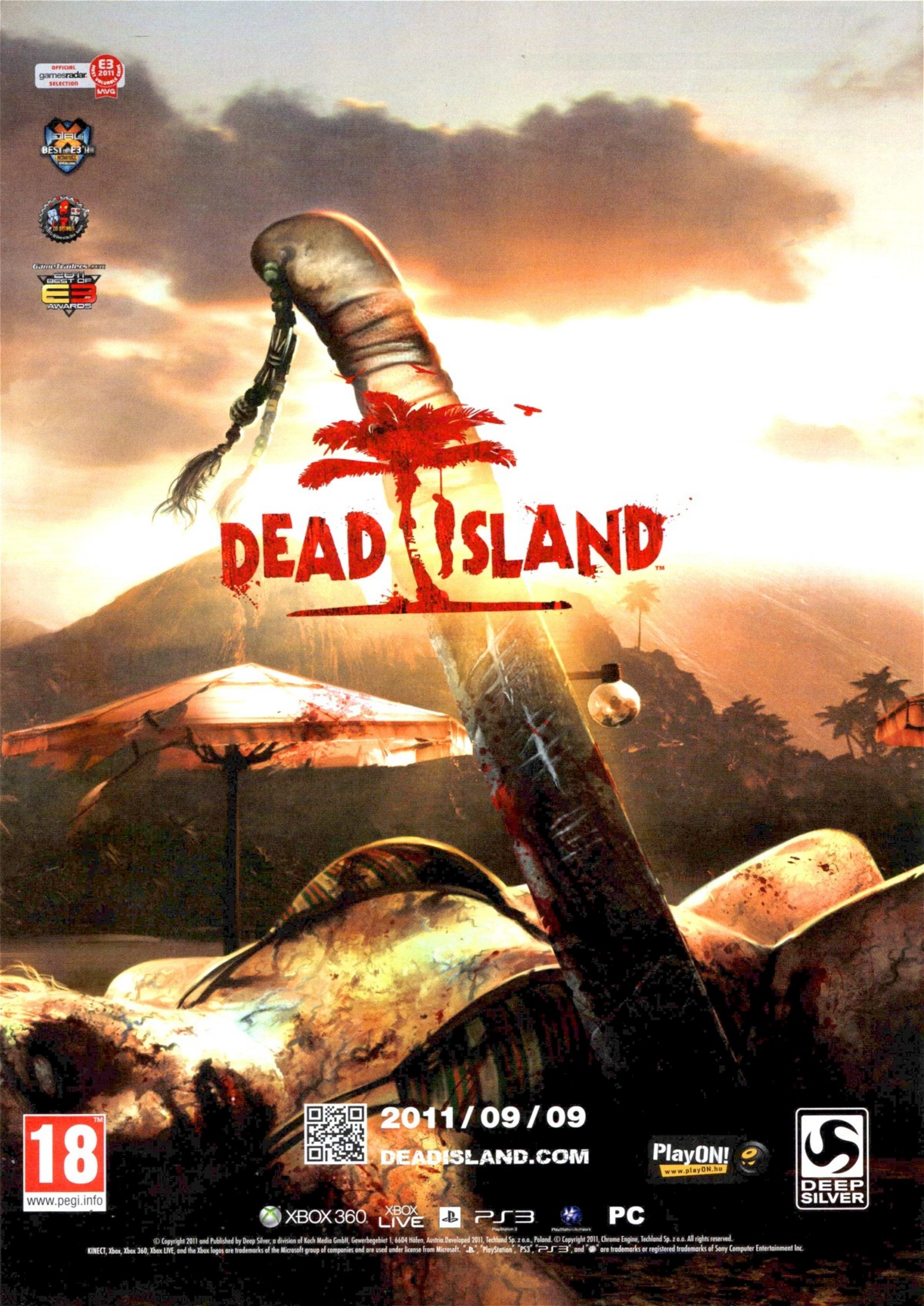
Persze ez nem jelenti azt, hogy az emberek nagyobb részének ez tetszett is. Mivel 6 éve előfizető vagyok én is „megéreztem" az eltelt időt. Egyetemistaként az ember nem úgy gondolkozik mint egy általános iskolás kölyök vagy egy gimnazista. Ahogy „komolyodtam" a magazin is így lépett át egy olyan korszakába/fénykorába, amikor nagyon jól felépített, igazán remek darabok kerültek ki havonta a kezeitek közül. így hát nagyon mellbe vágott a hír a lap végéről, remélem valahogy sikerül az utolsó pillanatban átmenteni egy másik kiadóhoz, és nem kell másik gamer magazinra fanyalodnom. Mindenesetre annak is nagyon örülök, hogy ez a szám még megjelent. További sikeres munkát! Hű olvasótok:

RED

Nagyon sok hasonló levelet kaptunk, és sajnos nincs helyem, hogy mindenkit beválogassak, és külön-külön válaszoljak, Red írása nagyjából összefoglalja a visszatérő elemeket, így a legjobb megoldásnak azt tartottam, ha itt írom meg mindazt, amit eddig sehol még. Mielőtt azonban belekezdek: jó páran írtátok, hogy nem értitek, Hancu miért írta meg az iddqd. blog.hu-n azt, amit írt – azért, mert Hancu újságíró, ráadásul jó is, ha információhoz jut, azt az olvasók elé tárja. Később valóban pontatlannak bizonyult, hiszen nem szűntünk meg, de az, hogy a volt kiadónk ilyen rosszul irányította a kommunikációt, nem Hancu hibája. Szóval.

Valóban voltak gondok, de ez nem egyedülálló a nyomtatott sajtó világában, a Föld országainak 90%-ban ugyanez a helyzet: a print lapok küzdenek az olvasókért, és időnként egy-egy cég úgy dönt, hogy részben vagy egészben, de bedobja a törölközőt. Mikor a netet bejárta a hír, a hogy lőttek a Gurunak, mi már tudtuk, hogy ez nem feltétlenül igaz, de az volt a hivatalos kérés, hogy ne mondjunk senkinek semmit, ezért nem is láttatok minket érdemben nyilatkozni sehol. Utólag belátjuk, hogy talán nem kellett volna ennyire engedelmesnek lenni, de ha voltatok már hasonló helyzetben, akkor tudjátok, hogy a jó lépéseket kiválasztani nem mindig egyszerű (ha meg még nem voltatok, majd lesztek, és majd akkor megértitek). A lényeg az, hogy újult erővel vágunk bele, hiszen azzal, hogy egy nagy kiadótól egy kisebb céghez kerültünk, (a sok kényelmes és jó dolog eltűnése mellett, persze) rengeteg kötöttségtől is megszabadulunk, egy csomó olyan folyamat leegyszerűsödik, amiről nem nagyon szoktunk beszélni nektek, hiszen bár egy bizonyos szint felett senkit nem érdekel, pontosan hogy is készül az újság, de attól ezek nekünk még mindennapos problémákat jelentettek. Nagyon régóta szeretnénk például egy minden olvasóra kiterjedő felmérést készíteni, hisz' nem egyszer, mikor tervezzük a lapot, felmerül a kérdés, hogy „na jó, de ez vajon érdekli az olvasókat?", és sokszor nem tudjuk a választ. A lényeg: megyünk tovább, lesz levrov is, sőt, választunk majd hónap levelét, szóval most is megéri majd írni nekem.

Miguel
levrov@pcguru.hu

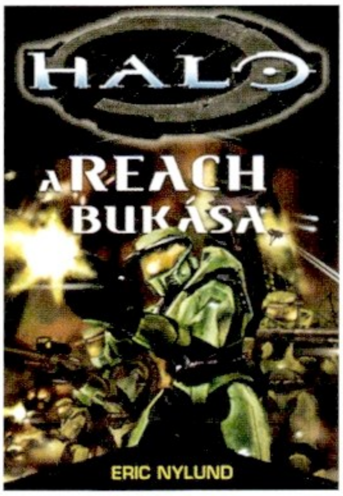


© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ERIC NYLUND

HALO: A Reach bukása

regény • Tuan könyvek



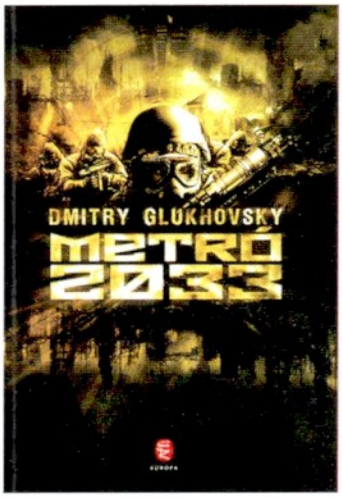
A Mass Effect és a Dragon Age regények után a Tuan Könyvek egy újabb sikeres videojáték regényelőzményét jelentette meg a hazai piacon, Halo: A Reach bukása címmel. Maga a kötet sok bemutatást nem igényel, a sokak által imádott Halo-sorozat előzményeit meséli el, középpontban a Reach bolygóval, és a planétán szolgáló SPARTAN katonákkal. Közel 400 oldalnyi science-fiction a Halo univerzumban, kifejezetten a játék rajongóinak figyelmébe ajánlva.

DMITRY GLUKHOVSKY

Metro 2033

regény • Európa Kiadó

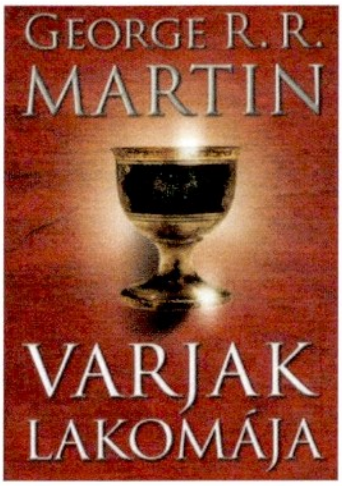
Mostanában jó világ jár azokra, akik szeretik a videojátékokhoz kapcsolódó regényeket, hiszen csak a mostani könyv rovatunkban három ilyen kötet kapott helyet. Ezek közül az egyik Dmitry Glukhovsky munkája, a Metro 2033, amely a hasonló című játék alapjául szolgált. Apokaliptikus jövőkép, a moszkvai metróban túlélő emberekkel. Izgalmas regény, nem csak azoknak, akik már a játékot is végigtolták egyszer.



GEORGE R. R. MARTIN

Varjak lakomája

regény • Alexandra Kiadó

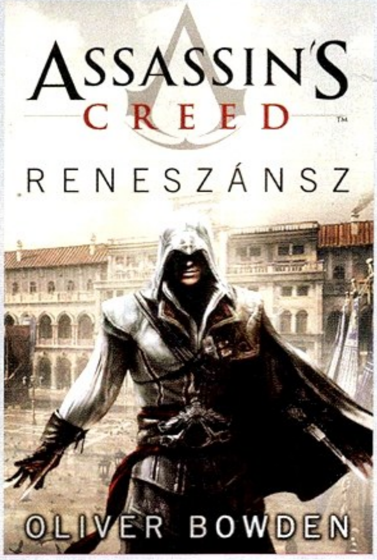


Mióta a HBO sorozatot készített George R. R. Martin Trónok harca című regényéből, azóta ismét nagy népszerűségnek örvend a Tűz és Jég dala ciklus, amely most egészen új formában érhető el a könyvesboltokban. A negyedik kötet címe a Varjak lakomája. Ha szeretnétek olyan olvasmányt, amely hosszan leköti a figyelmeteket, akkor mindenképpen szerezzétek be ezt a sorozatot.

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: RENESZÁNSZ

Fumax • 480 oldal • 3790 Ft



Mass Effect, Dragon Age, Warcraft, Starcraft, Halo. Mi a közös ezekben a címekben, azon kívül, hogy mindegyik egy remek játék? A válasz egyszerű: mindegyik létezik regény formában is, sőt, még magyarul is olvashatóak. Idén nyáron a kis csapat pedig tovább bővült, hiszen az ezidáig főleg képregényekben utazó Fumax kiadó gondolt egy nagyot, és nekiveselkedett az Assassin's Creed regénysorozat hazai kiadásának. Az első kötet, a Reneszánsz július közepe óta kapható a könyvesboltokban. Nem előzménytörténetet vagy kapcsolódó szálakat mesél el, hanem konkrétan az Assassin's Creed 2 cselekményét önti regényformába, Ezio első komolyabb balhéjától egészen a Vatikánban rejlő titkok felfedezéséig. Oliver Bowden munkája teljes egészében Ezióra koncentrál (tehát Desmond, és a 2012-es szál kimarad a regényből), részletesen ecsetelve a játék eseményeit, különös figyelmet szentelve az orgyilkos küldetéseknek. Habár azoknak, akik már végigvitték az Assassin's Creed 2-t, sok újdonságot nem tartogat a regény, ennek ellenére érdemes lehet kézbe venni a kötetet, hiszen most nem az akció, a harc és az irányítás a lényeg, hanem teljes egészében a történet – ha tehát valaki nem tud tökéletesen angolul, akkor itt a remek alkalom, hogy a sztori minden elemével képbe kerüljön. Az eredeti sorozat külföldön a harmadik résznél jár, és a Reneszánsz utolsó oldalának tanulsága szerint a Fumax kiadó tervei között szerepel a Testvériség kiadása is.

IZING RÓBERT

TÁMADÁS AZ ŰRBŐL!

Agave Könyvek • 320 oldal • 2880 Ft

Habár mire ezeket a sorokat olvassátok már bőven nyár vége lesz, minket ez nem akadályoz meg abban, hogy egy tipikusan nyári regényt ajánljunk a figyelmetekbe. Amerikát (már megint) idegenek támadják meg, New York (már megint) porrá lesz, és csak egyetlen nemzet mentheti meg a világot: a magyarok – hoppá, ilyen még nem nagyon volt! Kis hazánk világban betöltött szerepét tekintve ez az elképzelés meglehetősen abszurd, ám a Támadás az űrből! nem is egy hiteles kordokumentum, sokkal inkább egy könnyed és szórakoztató regény, amely ügyesen házasítja a B-filmek eltúlzott világát az általunk ismert magyar valósággal. Komolyság egy fikarcnyi sincs ebben a regényben, s nem is hiányzik belőle, helyette kapunk szupertitkos magyar fejlesztésű csészealjat, bátor magyar „vitézeket" és leányokat, meg egy egész halom ufót, amelyek egy idő után nem az államokat, hanem szép hazánkat veszik célba. Mondanom sem kell, balszerencséjükre – képzeljétek csak el azt a pillanatot, mikor egy földönkívüli űrhajó megérkezik az éppen aktuális Fradi meccsre... Izing Róbert regénye igazából nem sci-fi, de nem is színtiszta paródia, ugyanakkor kétségtelenül szórakoztató olvasmány, rengeteg öniróniával. A Támadás az űrből! nem hibátlan regény (néha kicsit leül, és a karakterek sem túl kidolgozottak), ami főleg annak köszönhető, hogy ez a szerző első próbálkozása, de mégis üde színfolt a hazai könyvkínálatban: vicces, de nem kínos, sablonokból építkezik, de mégsem unalmas, és végre a magyarok osztják benne a legnagyobb pofonokat, ráadásul ufóknak!

SBTRKT

SBTRKT

XL records ➲ 11 szám

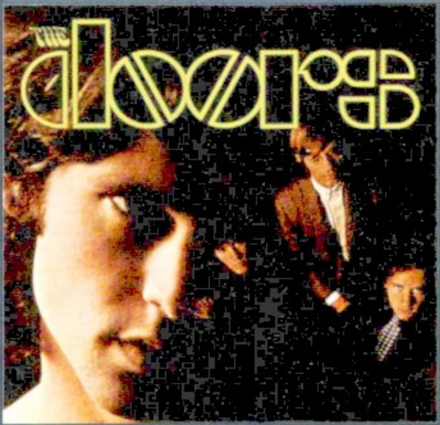
Maszk mögé rejtőzni az után, hogy a világ már ismerte a neved: nem jó ötlet. Ahogy papíron az sem, ha az ember 2011 magasságában próbál egy a dinoszauruszokhoz hasonlítható pályafutást magáénak tudható stílusban új lemezt kidobni. Illetve: stílusokban, hiszen az SBTRKT debütáló lemeze a 2-stepet, a garage-et, a dubstepet és a triphopot is megidézi. Ez persze nem meglepő, a maszk mögött álló Aaron Jerome gyakorlatilag mindent szétcincált és újrakevert már, legyen az egy Radiohead, MIA vagy épp Basement Jaxx dal, azonban ez az első alkalom, hogy kizárólag saját szerzeményekkel tölt meg egy albumot. A végeredmény? Felemás. Mert a címadó SBTRKT-n ugyan vannak igazán szerethető, brutális egyszerűségük okán instant slágerekké emelhető számok – a mezőnyből toronymagasan kiemelkedik a 8. helyre pakolt Pharoahs! – de a lassúcska és felejthető nyitány, a Heatwave, majd az azt követő rettenetesen jól szóló Hold On azért előrevetíti a tempót. A tempót, ami lassú, komótos, ami nem feltétlenül válik előnnyé ebben a stílusban. Vannak azok a lemezek, amiket az ember szívesen hallgat magányosan, estefelé/hajnalban bandukolva haza: az SBTRKT-é pontosan ilyen – a melankolikus Never Never például tökéletes ritmushullám egy-egy buli lezárásához, de ugyanez elmondható a Trials of the Pastról is. Nem rossz próbálkozás ez, sőt, kifejezetten dallamos, szerethető, de amilyen gyorsan jön, olyan gyorsan is megy: kevés olyan kapaszkodó van benne, amit érdemes lenne véglegesen megragadni.

THE DOORS

A COLLECTION

WEA ➲ 62 szám

223 percnyi zenetörténelem: ezzel lehetne talán a legegyszerűbben, leggyorsabban összefoglalni azt, hogy mit kap az ember a The Doors: A Collection megvásárlásával. Aztán persze el kéne jutni oda, hogy ki is az a Doors – elvégre egy negyven éves zenekarról van szó, olyanról, amely nem feltétlenül jön reflexként úgy, mint a Beatles vagy épp a Rolling Stones. Pedig a Doors legalább annyira jelentős és meghatározó, sőt, korszakalkotó zenekar volt: már csak az egy főre jutó drogmennyiség elfogyasztásában Keith Richardssal vetekvő, bár a versenyt fürdőkádas halállal elbukó Jim Morrison miatt is. Negyven éves évforduló: újabb pénzfejési lehetőség. Mert a Collection alapvetően erről szól. Bár a 6 lemezes terjedelme, az eredeti lemezborítók megtartása impozánsnak tűnhet, a nulla extra, a nulla bónusz dal láttán az ember azért elgondolkozik azon, hogy tényleg kell-e ez neki ez a gyűjtemény. Ha eddig kimaradt a Doors történelem, megéri, már csak azért is, mert ennyire jól, ilyen pazarul negyven éves zenekarok számai ritkán szoktak szólni, ráadásul az újrakeverésnél sikerült elkerülni azt a hibát, amit a Beatlesnél nem: itt tényleg ugyanúgy szólnak a dalok, ahogy annak idején szóltak és csak a minőség javult, de a tempó és a hangzás maradt a régi. A gyűjtemény szerencséje az, hogy rettenetesen baráti árazást kapott, ráadásul kompakt mérete ellenére döbbenetesen jól néz ki kiterítve – ha ez Morrisonról élete végén nem volt elmondható, a hagyatékáról legalább igen!



SONS AND DAUGHTERS

MIRROR MIRROR

Domino ➲ 10 szám

Aki ismeri designer és tördelőnket, Attilát, az tudja, hogy akár percek alatt is képes bárkit az őrületbe kergetni. Vagy a világmegváltó ötleteivel, vagy azzal a szokásával, hogy ha valami tetszik neki, akkor képes napokig vagy hetekig ugyanazt hallgatni: ilyen volt a Sons and Daughters is. Az utolsó lemez óta 3 év telt el, Szati azóta valamennyire lenyugodott, de most már tuti, hogy idén kizárólag a Mirror Mirror fog szólni a gépéből. Van is miért, ugyanis a Mirror Mirror gyakorlatilag a semmiből érkezett, nem vezette vagy harangozta be szinte semmi, annak ellenére, hogy az elmúlt évek legőszintébben összerakott, legminimalistább lemezéről van szó, ahol végre hiba nélkül sétálhat kéz a kézben a garázszene az olyan legendák szellemének megidézésével, mint a Siouxsie and the Banshees vagy épp a The Cure. Az egy gitárra és dobra fűzött, már-már White Stripes-i egyszerűségű tíz dal pazar utazás a leszedált pszichedellia hullámvasútján, ahol a pop, a szoftpunk és a torzító pedál-túladagolás éppen annyira jól megél egymás mellett, ahogy az üzleti sikertelenség és a zsenialitás. Mert a Mirror Mirror pontosan ez: a sikertelen géniusz, ahol elsősorban nem a Gilt Complexet idéző slágergyártás, hanem a fokozatosan megszerethető, majd istenként imádható lo-fi kánon-gyártás kerül előtérbe. Ha egy számot kell magaddal vinned a túlvilágra, mindenképp az Orion legyen az – vagy tulajdonképpen bármi, ami előtt a Sons and Daughters neve szerepel!

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

JENNIFER LOPEZ

Love?

JESSIE J

Who You Are

LADY GAGA

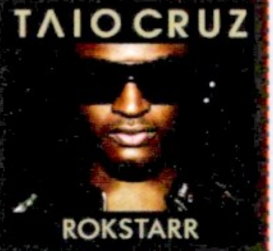
Born this way

BLONDIE

Panic of Girls

TAIO CRUZ

RokStarr



AMERIKA KAPITÁNY

ADATOK

RENDEZŐ
Joe Johnston

SZEREPLŐK
Chris Evans, Hugo Weaving, Tommy Lee Jones

HOSSZA
124 perc

Idén nyáron rendesen el vagyunk látva képregényfilmekkel, és a vállalhatatlan (Zöld Lámpás), illetve teljesen korrekt (Thor) adaptációk mellett találkozhatunk egészen kiváló feldolgozásokkal is. Ez utóbbi kategóriát bővíti az Amerika Kapitány, annak ellenére, hogy az európai közönség gyomra jóval nehezebben fogadja be az amerikai zászlóba öltöztetett hős karakterét. Szerencsére az alkotók tudták, hogy nem csak a „hazai" közönségnek készül a film, és sikerült egy olyan akciófilmet összehozniuk, ami még a képregényben kevésbé jártas mozilátogatót is kiválóan elszórakoztatja. Érdekes módon a játékidő szinte felét a kapitány eredetének „meséje" tölti ki, s erre szükség is van, hogy mindenki számára teljesen világos legyen a hős motivációja és lényege. A „születést" követően kapunk egy zseniális tisztelgést a '40-es évek képregényei előtt, majd beindul az akció, melynek keretében Amerika Kapitány bevereksz magát Németországba, és rendet vág a nácknál is szörnyűbb Hidra-katonák között. Sajnos a film a végére kicsit kifullad, így a lezárás nem jár nagy katarzissal, ellenben kapunk egy átvezetést a modern hősök (Vasember, Hulk, Thor, stb.) világába, és érdemes maradni a stáblista végéig is, ugyanis az alkotók felsorolása után vár ránk egy kis ízelítő a jövőre érkező Bosszú Angyalai filmből. Igazából már csak emiatt is érdemes beülni a kapitányos mozira.

Jófajta akciófilm, korrekt forgatókönyvvel, és egy, a vártnál is szimpatikusabb főhőssel.

GURUMÉRLEG

A végső harc kicsit össze van csapva, a Vörös Koponya halála teljesen jellegtelen.

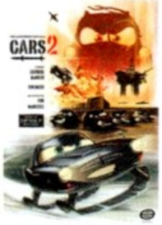
VERDÁK 2

ADATOK

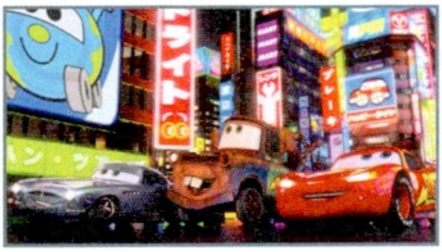
RENDEZŐ
John Lasseter, Brad Lewis

SZEREPLŐK
rajzfilmfigurák

HOSSZA
106 perc



Kicsit félve ültünk be a Verdák második részére, ugyanis a hazai premiert jóval megelőzte az amerikai bemutató, amit számos fanyalgó írás követett, miszerint elkészült a Pixar eddigi legrosszabb filmje. Nos, kijelenthetjük, hogy erről szó sincs, s bár tény, hogy a Verdák 2 nem a legendás stúdió legjobb alkotása, de az is igaz, hogy a rossz minősítéstől fényévekre van. A road movie-k előtt tisztelgő első rész után a folytatás a klasszikus kémfilmeknek állít emléket, így az elődben megismert Villám McQueen és Matuka az egész földgolyót behálózó összeesküvésbe keveredik. Ennek köszönhetően a történet során bejárjuk Japánt, Francia- és Olaszországot, hogy aztán Angliában kerüljön pont a kalandok végére. Az amerikaiaknak talán pont az nem tetszett, hogy már nem a 66-os útról szól a történet, viszont nekünk európaiaknak pont az fog tetszeni, hogy számos általunk nagyon jól ismert helyszín és „életérzés" kerül át a Verdák színpompás és humoros világába. A történet ugyan kissé bugyuta, és sikerült megspékelni egy, a barátságról szóló tanmesével, sőt, még üzenete is van, miszerint az olajat kiváltó energiák igenis jók, de ennek ellenére a Verdák 2 tökéletes kikapcsolódás, remek látvánnyal, sok képes- és szöveges humorral. Végül pedig azt tanácsoljuk, hogy mindenképpen magyar szinkronnal nézzétek meg ezt a filmet, a fordítás ugyanis zseniálisra sikeredett, – stílusosan szólva – köröket ver az eredetire.



Humoros történet egy nagy összeesküvésről, szerethető verdákkal megspékelve, Pixar minőségben.

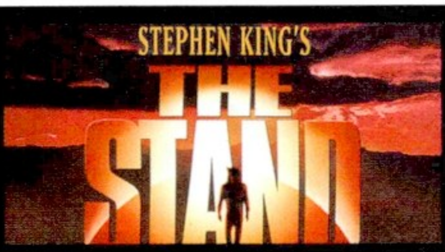
GURUMÉRLEG

A történet mondanivalója még egy rajzfilmhez képest is túl egyszerű. A megújuló energiás üzenet pedig gagyi.

JÖN A HARMADIK RIDDICK KALAND

VIN DIESEL MEGINT NEM HAGYJA MAGÁT

Évek óta kering a neten a pletyka, miszerint Vin Diesel folytatást szeretne a Pitch Black és a Chronicles of Riddick filmeknek. Most nagyon úgy tűnik, hogy a terv végre révbe ér, ugyanis hollywoodi bennfentesek szerint megkezdődött a szereplőválogatás, ami nagyjából azt jelenti, hogy valamikor jövőre indulhat a forgatás, amit majd elvileg 2013-ban követhet a film. Az első részt imádtuk, a második részt szerintünk elszúrták, azonban a harmadikból még bármi lehet...



REMAKE A VÉGÍTÉLETNEK?

STEPHEN KING SZTORIJA MOST A NAGY VÁSZONRA KÖLTÖZIK

Stephen King könyveiből ritkán készül jó film, de a két kötetes Végítélet tv-s adaptációja ezen kevesek közé tartozik. Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy Hollywoodban újabb adaptáción gondolkodnak, két részben, csak ezúttal nem a tv-be, hanem rögtön a mozikba. Habár az ötletet nem lehet élből rossznak nevezni, azt már annál inkább, hogy a rendezést arra a David Yatesre kívánják bízni, akinek sikerült kiherélnie a Harry Potter filmek utolsó négy részét is.

SIN CITY 2 ÉS MACHETE 2

ROBERT RODRIGUEZ BEINDUL

Robert Rodriguez tipikusan az a rendező, akinek sikerült nagy sikereket elérnie, de ennek ellenére nem adta be a derekát az amerikai álomgyár gépezetének. Ugyan legközelebb a Kémkölykök 4-et láthatjuk tőle, de nem kell aggódni, ugyanis a rendező bejelentette, hogy összeszedték a pénzt mind a Sin City, mind a Machete folytatásához, így amint lesz normális forgatókönyv, máris nekilátnak a filmek elkészítésének. Mi mást is mondhatnánk erre, mint hogy: hell yeah!

ZÖLD LÁMPÁS: SMARAGD LOVAGOK

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD

ÁRA
3190 Ft

MEGJELENÉS
augusztus 17.

A nyár végére hozzánk is begyűrűzött a Zöld Lámpás-mánia, ami nem csak abban érhető tetten, hogy a mozik már vetítik a Ryan Reynolds főszereplésével készült (nem túl minőségi) mozifilmet. Hamarosan képregény formában is elérhető lesz a smaragdzöld szuperhős (az igényes kiadásairól híres Cartaphilus gondozásában), sőt, mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható lesz a Zöld Lámpás: Smaragd Lovagok DVD is, amely szórakoztató animációs film formában segít egy kicsit elmerülni a Zöld Lámpások univerzumában (lévén nem csak egyetlen lény birtokolja a Zöld Lámpás címet). A DVD-korongon hat egymáshoz lazán kapcsolódó sztori kapott helyet, amelyekben a Zöld Lámpás-hadsereg idősebb tagjai mesélnek az újonc Arisiának a legnagyobb kalandjaikról, az első varázslatos gyűrűvel felszerelt lovag megjelenésétől, egészen a „The Darkest Night" címen elhíresült történetig. A hat sztori mintegy 80 percnyi kikapcsolódást biztosít, s emellé kapunk némi „extrát" is, azonban a bónusz kisfilmek (All Star Superman, Batman: A kezdetek kezdete) sajnos nem a Zöld Lámpások világához kapcsolódnak, csupán kedvcsinálók két másik DC szuperhős hasonló animációs filmjéhez. A Smaragd lovagok 3190 forintért kerülnek forgalomba, így a beszerzés kifejezetten rajongóknak ajánlott.

Örvendetes, hogy egyre több, ez idáig hanyagolt szuperhősös animációs film kapható itthon.

GURUMÉRLEG

Sajnos az ár egy kicsit sok egy 80 perces rajzfilmért, és még a bónusz felhozatal is szegényes.

STAR WARS: A TELJES SOROZAT

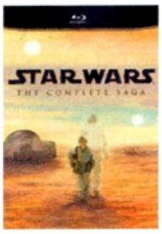
DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
9 Blu-Ray

ÁRA
39990

MEGJELENÉS
szeptember 16.



A Star Warsból lassan több változat kering a nagyvilágban, mint ahány csillag van az égen, azonban ez nem gátolja meg George Lucast abban, hogy még egy bőrt nyúzzon le a sokat megélt űreposzról. A következő nagy csomag szeptember 16-tól vásárolható meg Magyarországon, méghozzá kizárólag Blu-Ray formátumban. A meglehetősen csinos (csak limitált példányszámban elérhető) doboz összesen kilenc lemezt tartalmaz, mind a hat epizódot, méghozzá a lehető legjobb minőségben, korábban sosem látott extrákkal kiegészítve. Az összes bónusz matéria felsorolására kevés lenne ez az oldal, azonban töméntelen kép, interjú, kimaradt és bővített jelenet, archív anyag, werkfilm, dokumentumfilm és még sok más csemege várja a megszállott rajongókat. Azért (csak) őket, mert az nem titok, hogy a Star Wars: A teljes sorozat díszdoboz nagyjából arany áron, kis híján 40.000 forintért vihető haza – a nem túl mindennapi végösszegben persze nagy szerepet játszik az is, hogy a csomag Blu-Ray verzióban kerül a piacra. Ha viszont tényleg megszállott vagy, és élsz-halsz a Csillagok Háborúja univerzumért, akkor ennél jobb és szebb vétel már aligha akad a horgodra. Legalábbis addig biztos nem, amíg Lucas úgy nem dönt, hogy készít még egy trilógiát. Akkor ugyanis számíthatunk 5-6 újabb kiadásra...

Eddig sosem látott kép- és hangminőség, továbbá sosem publikált extrák.

GURUMÉRLEG

Blu-Ray ide vagy oda, 40.000 Ft-ot csak nagyon kevesen tudnak elkölteni egy ilyen csomagra.

SELINA KYLE MOTORON (HAVI DENEVÉR)

LERÁNTOTTÁK A LEPLET A MACSKANŐRŐL?

A DVD-mellékleten található Külvilág videóban már volt szó a The Dark Knight Rises trailerről és a neten felbukkant Macskanő fotóról. Chris nem vágta be a videóba az ominózus képet, de mi most pótoljuk a baklövést, annak ellenére is, hogy magából a karakterből nem sok, Batman motorjából viszont annál több látszik. A rajongók közül páran felhördültek a furcsa szemüveg láttán, mi azonban higgadtak maradtunk, hiszen a moziban minden úgyis jobban fest majd. Legalábbis reméljük.

GHOST RIDER MEGINT?

JOGOS A KÉRDÉS, HOGY MINEK...?

2007-ben, az első képregényfilmes dömping lecsengésekor került a mozikba a Szellemlovas (Ghost Rider), amely sem a kritikusok, sem a nézők tetszését nem nyerte el. Anyagilag ennek ellenére sikeres lehetett, ugyanis 2012-ben érkezik a folytatás, Ghost Rider: Spirit of Vengeance alcímmel és Nicholas Cage ismét magára ölti a lángoló démon szerepét. Mi igazából nem is tudjuk, mit gondoljunk erről az egészről, az viszont biztos, hogy nehéz lenne az első résznél rosszabb filmet készíteni.

ROZSOMÁK 2012-BEN!

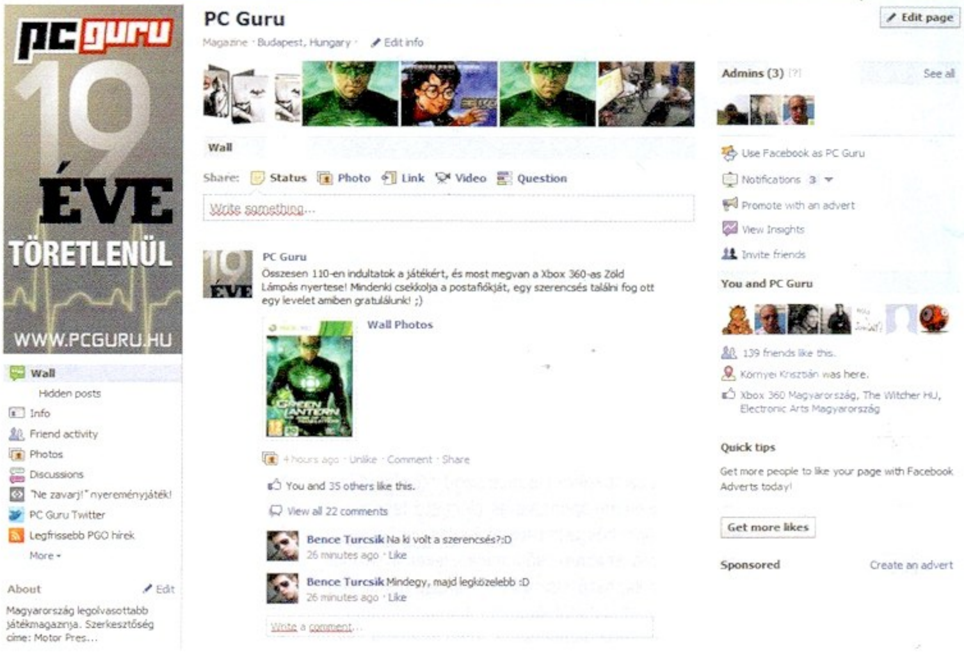
ELINDULT A FORGATÁS

Nagyon sokáig úgy volt, hogy Darren Aronofsky rendezi a Rozsomák (nem, nem Farkas) második részét, ám pár hónappal a forgatás megkezdése előtt mégis kiszállt a produkcióból. Szerencsére a gyártó stúdió gyorsan talált helyettest, így a forgatás már javában zajlik, a direktori székben pedig James Mangold ül. A főszerepben természetesen Hugh Jackman tér vissza. Az ausztrál színész egy interjúban még azt is elkotyogta, hogy az Ezüst Szamuráj lesz az ellenfele az új moziban.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több, mint hétezer olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

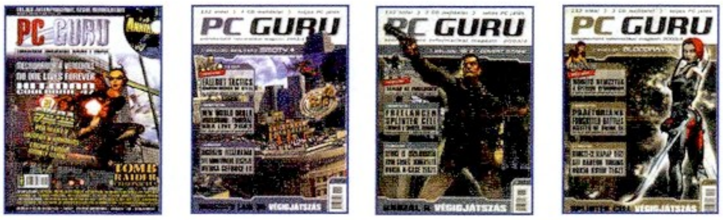


SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és az év elején azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

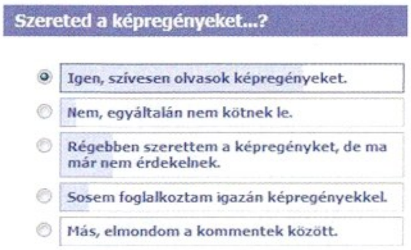
Most is a **Facebook**ot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2001/01**-es, az **2002/01**-es, az **2003/01**-es, a **2003/03**-as és a **2003/04**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal az **2002/01**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n.

Szavazás természetesen szeptemberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.



KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS A FACEBOOKON

Mióta megjelent az új **szavazás opció** a Facebookon, azóta rendszeresen szeretjük megkérdezni a véleményeteket bizonyos témákban. Néha csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mennyire tetszett egy-egy játék, máskor pedig kisebb **közvéleménykutatásokat** végzünk. Lássuk az egyik augusztusi kérdésünket és az arra érkező válaszokat:



Kérdésünkre, hogy szeretitek-e a képregényeket, összesen **554 szavazatot** kaptunk, és ahogy az a grafikonból is látszik, az olvasók jelentős része **(393)** forgatja szívesen a képregényeket, sokan **(84)** érzik úgy, hogy már kinőttek belőlük, elenyészően **(26)** mondanak rögtön nemet az ilyen olvasmányra, és szintén kevesebb mint 10% **(46)** mondja azt, hogy sosem foglakozott képregényekkel. A maradék **4** ember a kommentek között mondta el a véleményét.

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

JÁTÉKDEMÓK
Pirates of the Black Cove / Star Ruler

INGYENES JÁTÉKOK
Prototype II / Armageddon Days / Jumpman / Flood the Chamber

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Call of Juarez: The Cartel / Alice: Madness Returns / Deus Ex: Human Revolution / Duke Nukem Forever / Dungeon Siege 3 / F.E.A.R. 3 / Hunted / L.A. Noire

FILMELŐZETESEK
Contagion / The Dark Knight Rises / The Amazing Spider-man / The Thing / Sherlock Holmes: Game of Shadows

HÁTTÉRKÉPEK
Call of Juarez: The Cartel (3db) / Darksiders 2 / Deus Ex: Human Revolution (2db) / Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier / Twisted Metal / World of Tanks (2db)

VIDEÓK
Assassin's Creed: Revelations (E3 2011 trailer) / Batman: Arkham City (Penguin trailer) / Battlefield 3 (Paris multiplayer trailer) / Call of Juarez: The Cartel (Launch trailer) / Darksiders 2 (Announcement trailer) / Deus Ex: Human Revolutions (Purity first trailer) / Driver: San Francisco (Single player trailer) / FIFA 12 (E3 2011 trailer) / Goldeneye Reloaded 007 (trailer) / Metro: Last Night (trailer) / Might & Magic: Heroes 6 (25th anniversary trailer) / Need for Speed: The Run (Death from Above trailer) / Prototype 2 (Homecoming trailer) / Tomb Raider (E3 2011 trailer)

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio Free v6.8 / Burn4Free v5.6 / CDBurnerXP v4.3.8.2568 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: AMD/Ati Radeon v11.5 (Windows 7 32-bit/64-bit és XP) | Nvidia v275.33 (Windows 7 32-bit/64-bit és XP)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 (32-bit) / Total Commander v7.56a / WinRAR v4.0.1

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.6 / GiMP v2.6.11 / IrfanView v4.30 / IrfanView v4.30 Plugins / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView v1.98

Multimédia: Any Video Converter Free v3.2.5 / CDEx v1.70 b4 / Get My Videos Back v1.3.0.1 / K-Lite Codec Pack v7.5.0 Standard / MediaMonkey v3.2.5.1306 / QuickTime v7.6.9 / StreamHijacker v0.7.2.0 / VobSub v2.23 / WinAmp v5.61 / Xvid v1.3.2

Rendszer: Advanced System Care Free v4.0.1 / GameBooster v2.4.1 / Smart Defrag 2 v2.1 / TeamViewer v6.0.10722

Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v6.0.1203 / Avira Antivirus Personal Free v10.0.2.696

Extra: LibreOffice 3.3.2 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

DEMO: PIRATES OF THE BLACK COVE

NEED FOR SPEED: THE RUN
VIDEO

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
VIDEOTESZT

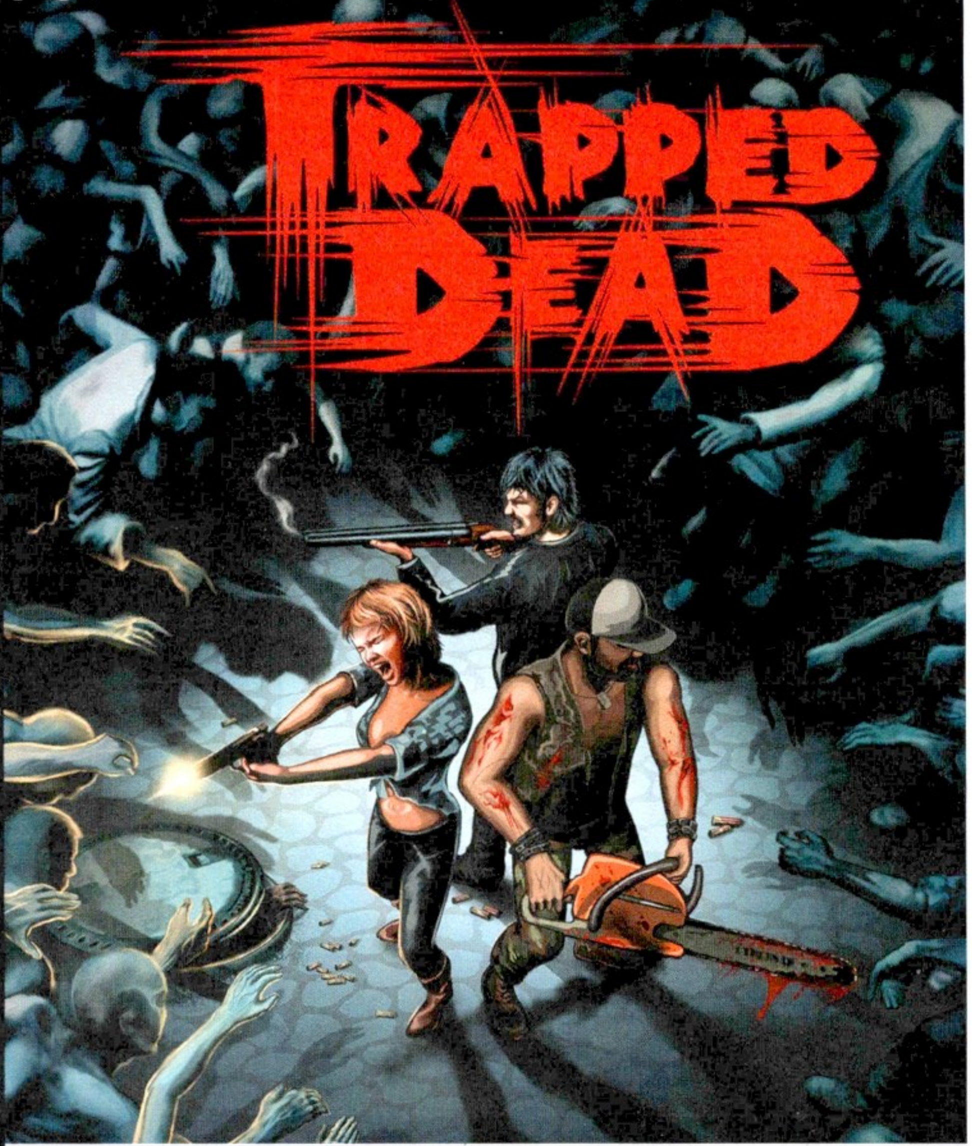
DARKSIDERS 2
VIDEO

2011/09

TRAPPED DEAD

PC GURU DVD

PC | CD-ROM



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

Counter-Strike Global Offensive

ELŐZETES Az biztos, hogy jön a következő Counter-Strike, de az egyenlet egyéb részei annyira képlékenyek, hogy abban sem vagyunk biztosak, ki írja a cikket. Jelenleg azon vagyunk, hogy Kodiak, a magyar CS-scene zsenije igent mondjon a felkérésre.

F1 2011

TESZT Bár konkrétan a Forma 1 nem tartozik a szekresztőség nagy kedvencei közé, annyit azért még mi is tudunk, hogy Hamilton barátnője Nicole Scherzinger. Sajnos a Codemasters ennyire részletesen azért nem ment bele a pilóták magánéletébe, de ezt nem számítva az előzetesek alapján a 2011-es F1-játékban szinte minden úgy történik, ahogy a valóságban. Üvöltő motorok, tomboló lóerők, reszkessetek!

GamesCom 2011

Ha csak a fele megvalósul a lap leadásakor aktívan terjedő pletykáknak, már akkor is kivételes GamesCom lesz a 2011-es. Mi már tűkön ülve várjuk, hogy lesz-e végre Syndicate-bejelentés, milyen lesz a Fifa Street (hopp, ezt honnan tudtuk?), és ha minden igaz, a World of Warplanesről is lesz egy bővebb bemutató.

FIFA 12

TESZT Újra ősz van, itt az ideje az aktuális FIFA-epizódnak. Persze soha kellemetlenebb évszakfüggő kötelességünk ne legyen, mint az, hogy le kell tesztelnünk a piacvezető fociszimulátort. A 12-es sorszámú részben évek óta először ugyanazt a motort kapjuk majd, mint ami a konzolos változatokban pörög, így nem maradunk ki az évek óta fejlesztett Impact System premierjéből sem (az új rendszer elsősorban az ütközések helyes ábrázolásáért felel majd). Kapunk egy halom új mozgásanimációt, lesz átdolgozott cselrendszer, és a karriermód sem volt olyan jó még soha, mint most. Hogy ez mennyire takarja a valóságot? Kiderül a következő Guruból!

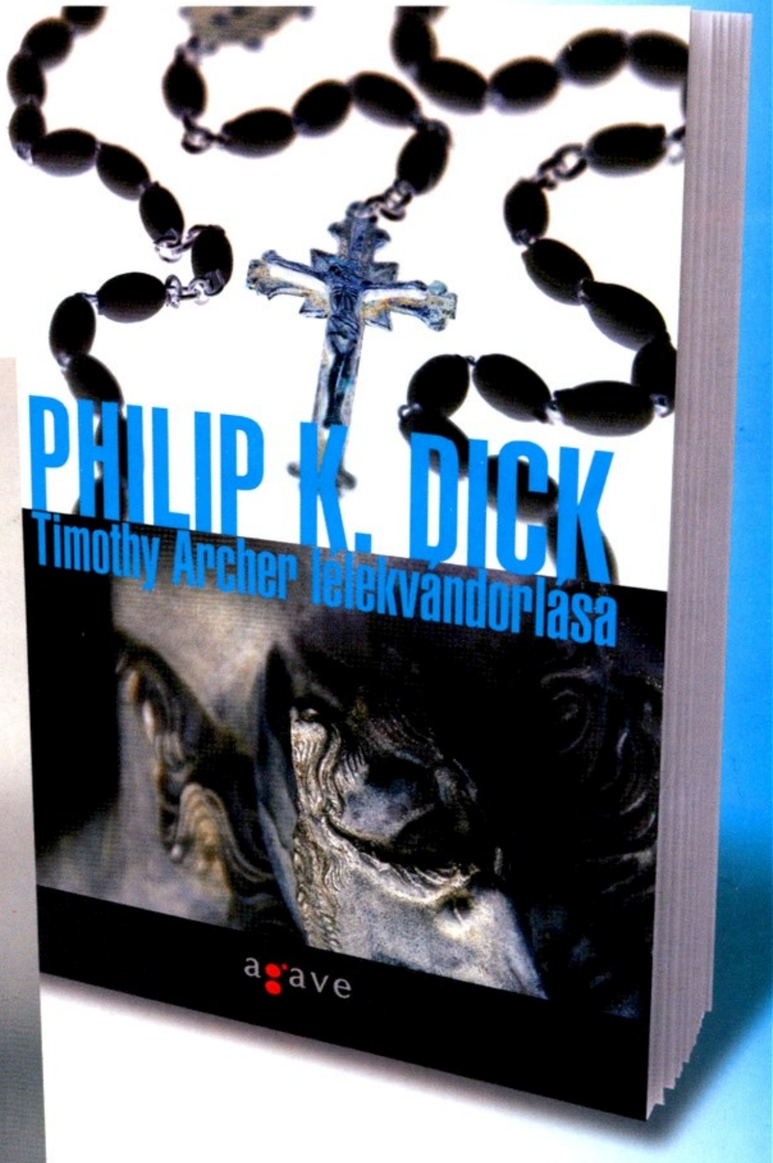
KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

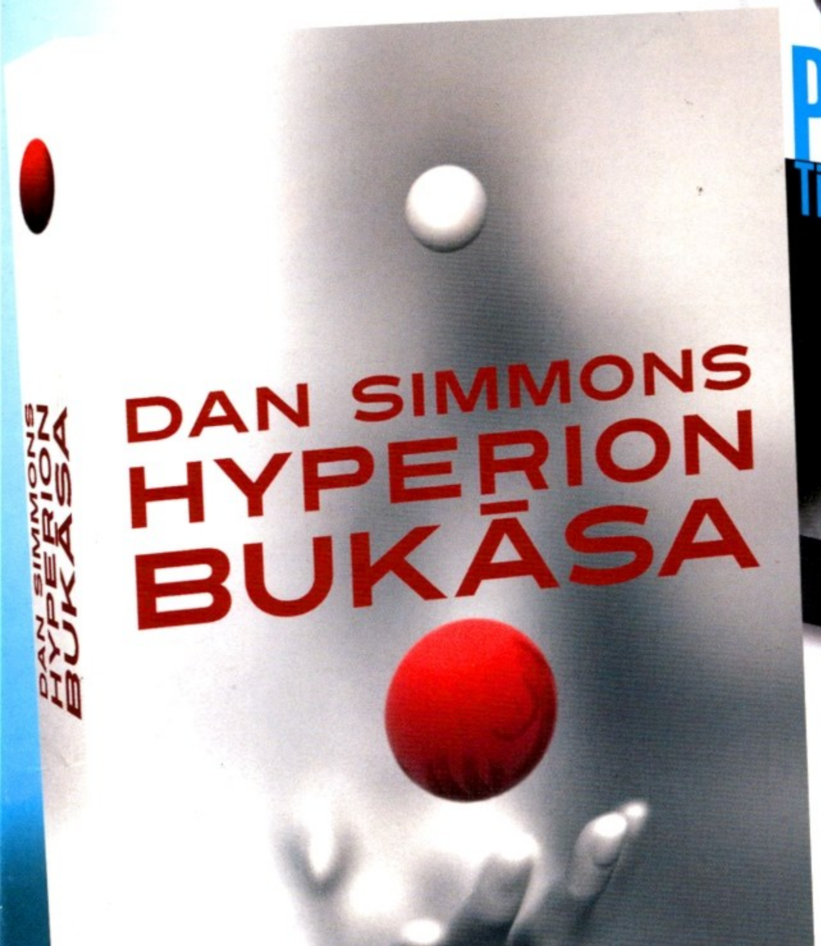
SZEPTEMBER 15-ÉN

JELENIK MEG!

HA EGYSZER ELVESZTJÜK A HITÜNKET, MI FOGJA MOZGATNI A HEGYEKET?

SF-remekművekből
ősszel sem lesz hiány:





MEGJELENIK OKTÓBER 6-ÁN

agave
könyvek

www.agavekonyvek.hu

IMÁDUNK OLVASNI

PC guru Jelen számunk tartalmából

Minden, amit a folytatásról tudni lehet

BORDERLANDS 2™

TESZTEK

PC-S GYÖNGYSZEMEK

- Age of Empires Online
- Bastion
- Deus Ex: Human Revolution
- Red Faction: Armageddon
- From Dust
- F.3.A.R.

BEMUTATÓK

A JÖVŐ NAGYÁGYÚI

- ArmA III
- Brothers in Arms: Furious 4
- Darksiders 2
- Aliens: Colonial Marines
- Dead Island
- Far Cry 3